漫画技法终极向导 4

活动人物绘画技巧篇

[日] 林晃 著
汇智天成 译

辽宁科学技术出版社
BOOKLINK

目　录

本书内容介绍

●人物只有活动起来才能绽放生命力。绘画技能可以把动作的魅力赋予给这些夸张的动作、轻微的动作和姿势，让我们学习这种绘画技能吧！

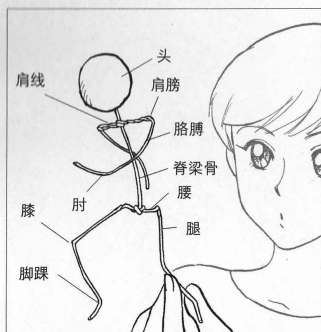
第1章
人物动作的绘画

第1章
人物动作的绘画

1 人体绘画的基础

看着金属玩偶进行绘画

把身体的各部分（躯干、手足、连接各部位的关节）替换到金属玩偶上去，从而把握住整个身体是很重要的。

头
肩线
肩膀
胳膊
脊梁骨
肘
腰
膝
腿
脚踝

描绘人物动作时，应把握住看不到的部分，将其描绘出来就好了。如果使用金属玩偶，可以通过捕捉其部位、关节，把握住整体。

在看着什么画呢？

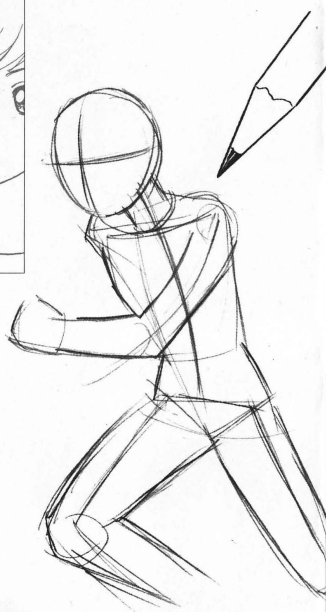
手工制作的金属玩偶模型。

头
肩线
右臂。虽然被身体挡住看不到，但是如果是金属的话可以取其形状，从而能够确认其平衡性。
肩
脊梁骨
腰
肘
膝
脚踝

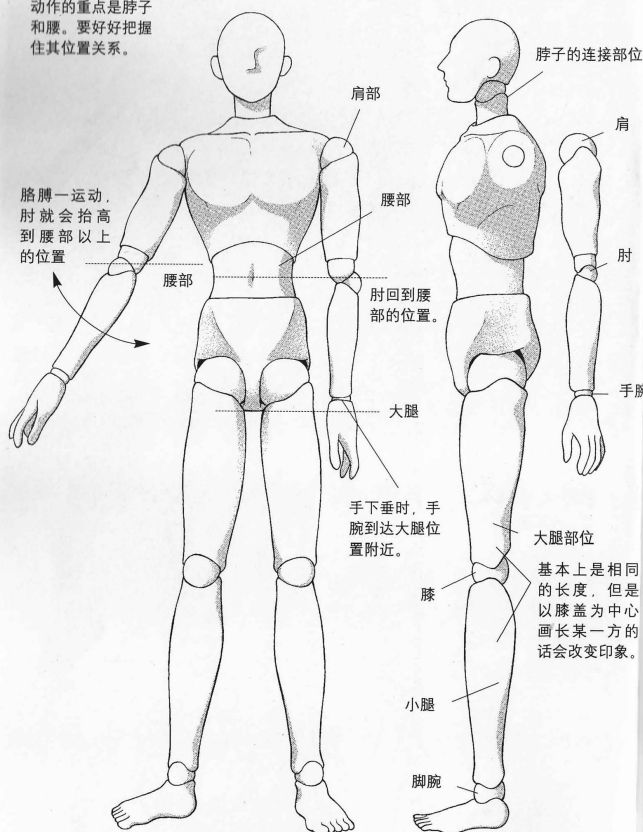
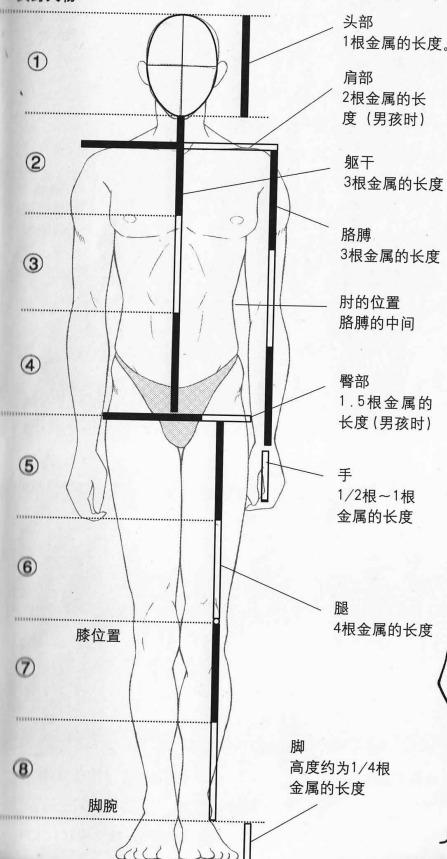
虽然是金属模型，但很有参考价值。

根据金属玩偶制作的走路动作。

基本比例

部位的长度和关节的位置关系等，如果重视基本的规则进行绘画，可以画得很好。

重点

动作的重点是脖子和腰。要好好把握住其位置关系。

肩部
腰部
胳膊一运动，肘就会抬高到腰部以上的位置
腰部
肘回到腰部的位置。
大腿
手下垂时，手腕到达大腿位置附近。
脖子的连接部位
肩
肘
手腕
大腿部位
基本上是相同的长度，但是以膝盖为中心画长某一方的话会改变印象。
膝
小腿
脚腕

根据金属把握基础的部位平衡

人体各部位的长度，请以头部的长度为基准进行把握。这种考虑方式称为"头身法"。

从金属的长度对比来看

8头身人物

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧

头部
1根金属的长度。

肩部
2根金属的长度（男孩时）

躯干
3根金属的长度

胳膊
3根金属的长度

肘的位置
胳膊的中间

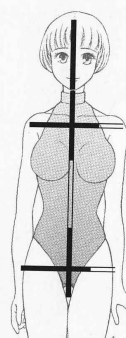
臀部
1.5根金属的长度（男孩时）

手
1/2根～1根金属的长度

腿
4根金属的长度

膝位置

脚
高度约为1/4根金属的长度

脚腕

女孩时，肩膀的宽度和臀部都以1.5根金属的长度为标准。

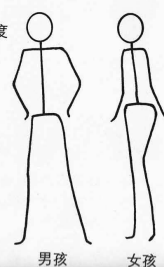
男孩
女孩

男孩和女孩的身体

绘画时要注意肩和腰宽度的不同以及身体厚度的不同。

比例的不同

男孩

肩膀宽、臀部小。

脖子粗、短。

虽然腰部变细了，但是直线的。

●呈直线形，身体的各部位大、胖、厚、宽。

●肩膀较宽，若以越向下半身越细的形象画的话，就会很有男人味。

女孩

肩膀窄、臀部大。

脖子细、长。

腰部细，臀部曲线般地向外突出来。

●呈曲线形，身体的各部位小、细、薄、窄。

●臀部比肩膀宽，如果向下呈扩展状画的话，就会很有女人味。

厚度的不同

肩

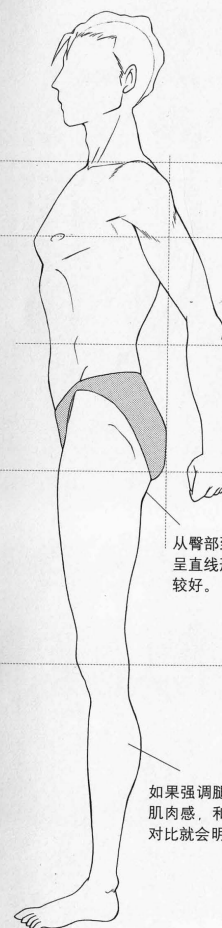
乳头

腰部

大腿

膝

重点

女孩脊背一侧的弯曲，位置比男孩高的弯曲位置高。

从臀部到大腿部呈直线形绘画比较好。

从臀部到大腿部呈曲线形绘画比较好。

如果强调腿肚子的肌肉感，和女孩的对比就会明显。

脖子、躯干的厚度和胳膊的粗细、肩和手脚的大小等，要注意画出其不同。

不同类型的绘画

女孩

瘦长型

肥胖型

腿的长度以身长的一半左右为标准。

高于膝部位置

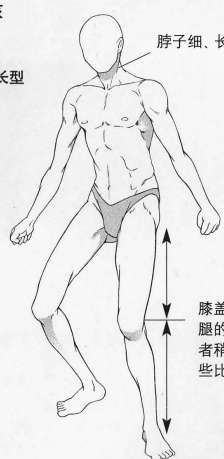
膝盖以下较长

以膝盖位置为标准

膝盖的位置有两种类型。膝盖位置较高的话，看起来苗条、敏捷。膝盖位置在腿部中间的话，看起来结实、稳重。

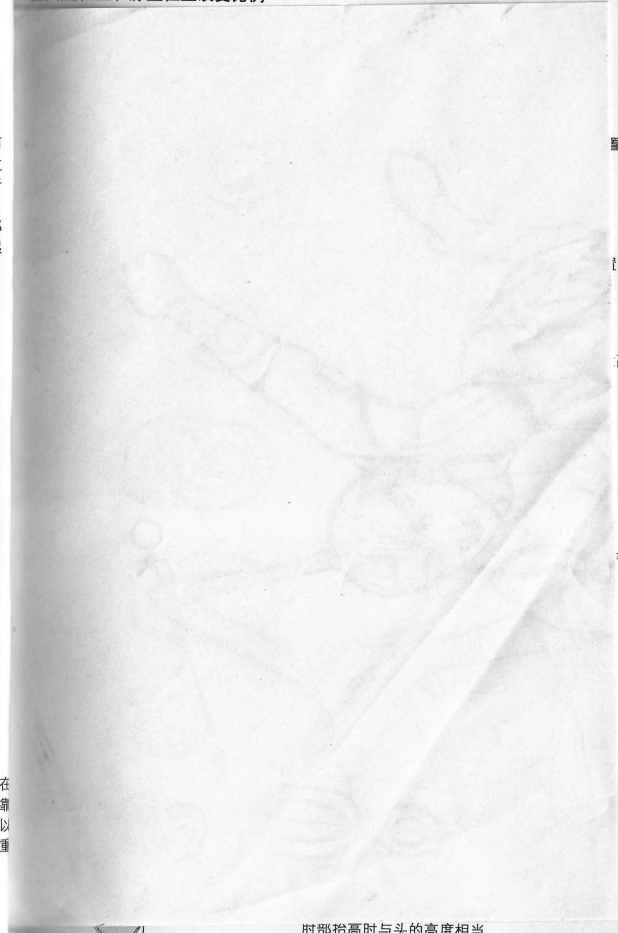
男孩

瘦长型

肌肉型

脖子细、长。

脖子短、粗。

膝盖位置在腿的中间或者稍往上一些比较好。

膝盖位置在腿部中间靠下，给人以敦实、稳重感。

在大腿位置和膝盖位置改变比例

肘部抬高时与头的高度相当。

不同类型的绘画

女孩

瘦长型

肥胖型

膝盖的位置有两种类型。膝盖位置较高的话，看起来苗条、敏捷。膝盖位置在腿部中间的话，看起来结实、稳重。

腿的长度以身长的一半左右为标准。

高于膝部位置

膝盖以下较长

以膝盖位置为标准

男孩

脖子细、长。

脖子短、粗。

瘦长型

肌肉型

膝盖位置在腿的中间或者稍往上一些比较好。

膝盖位置在腿部中间靠下，给人以敦实、稳重感。

在大腿位置和膝盖位置改变比例

标准现实类型

漫画·模特类型

长

胸部位置相同。

臀部位置高。

短

膝部位置高。

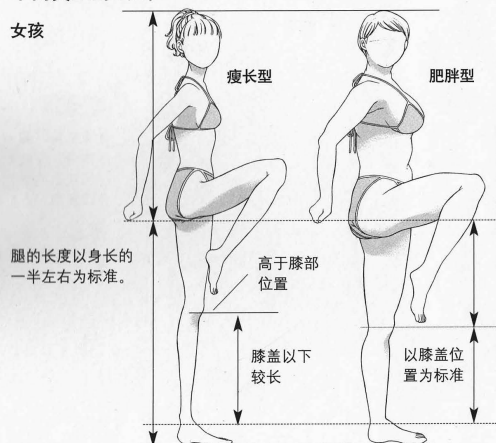
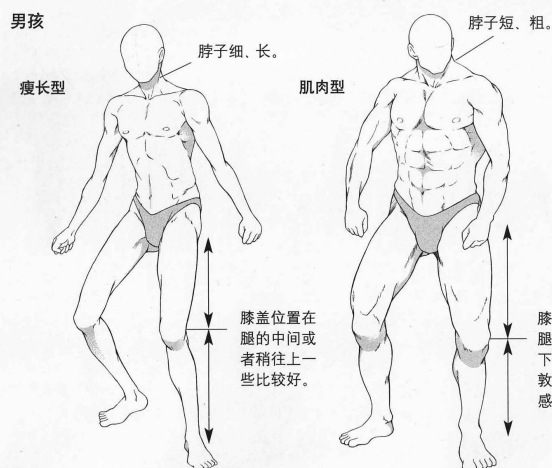
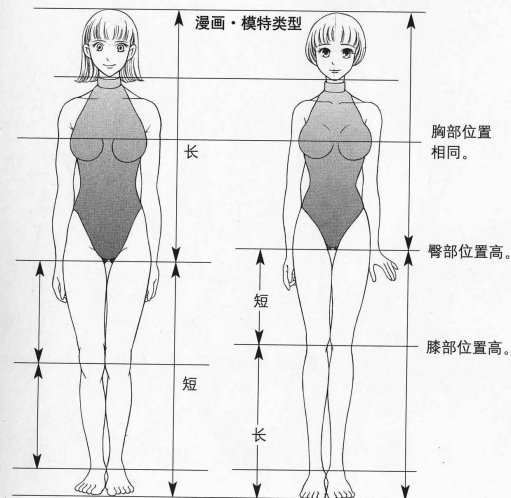
短

长

决定肘部的位置

不管胳膊怎样活动，肘部都在腰部以上。

腰部

肘部抬高时与头的高度相当。

从金属玩偶转向块状肉体

给金属玩偶画入简单的块状，描绘出肉体。

① 金属玩偶模型。

② 确定关节的位置。

胸部的块

腰部的块

③ 画入人体的基本部位块。

④ 给手脚画上肌肉。

⑤ 连接轮廓线。

⑥ 画入脸和头发，擦去轮廓线。

参考：只是连接轮廓线的图形。

画小孩时

① 小孩的金属玩偶。躯干和手脚短。

② 躯干和手脚基本上呈一体的块状。

③ 小孩本身就像块状体。

块的介绍

块是指肉体部位。块用关节连接起来。

胸部的块

腰部的块

“○”是关节

只用块表示的图形。

脖子是可动性较强的块。作为关节来把握吧！

胸部

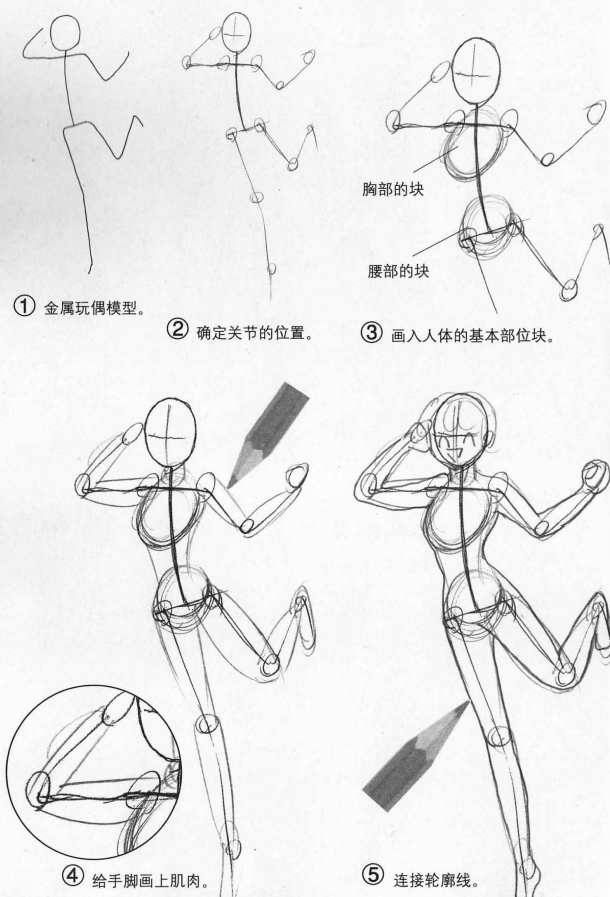
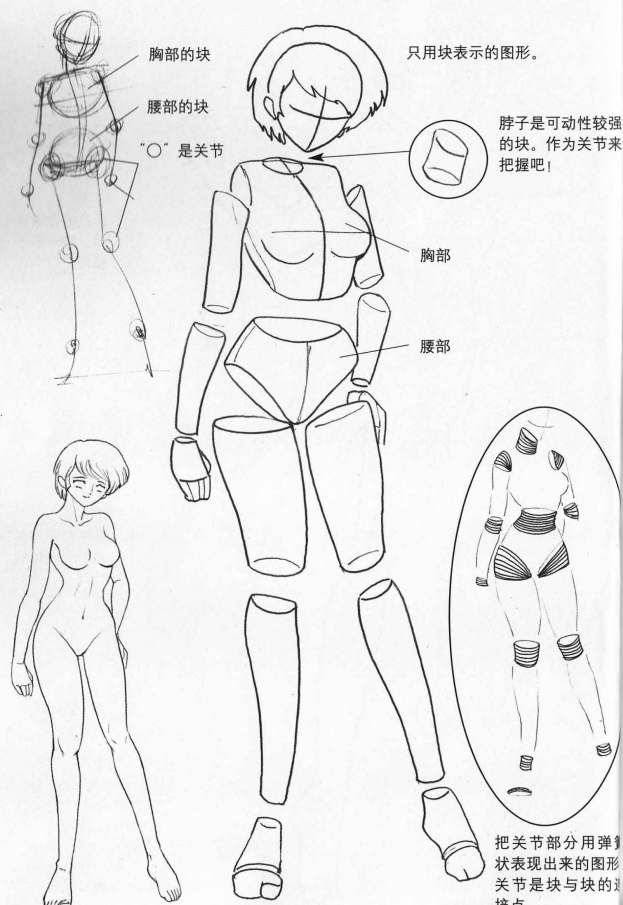
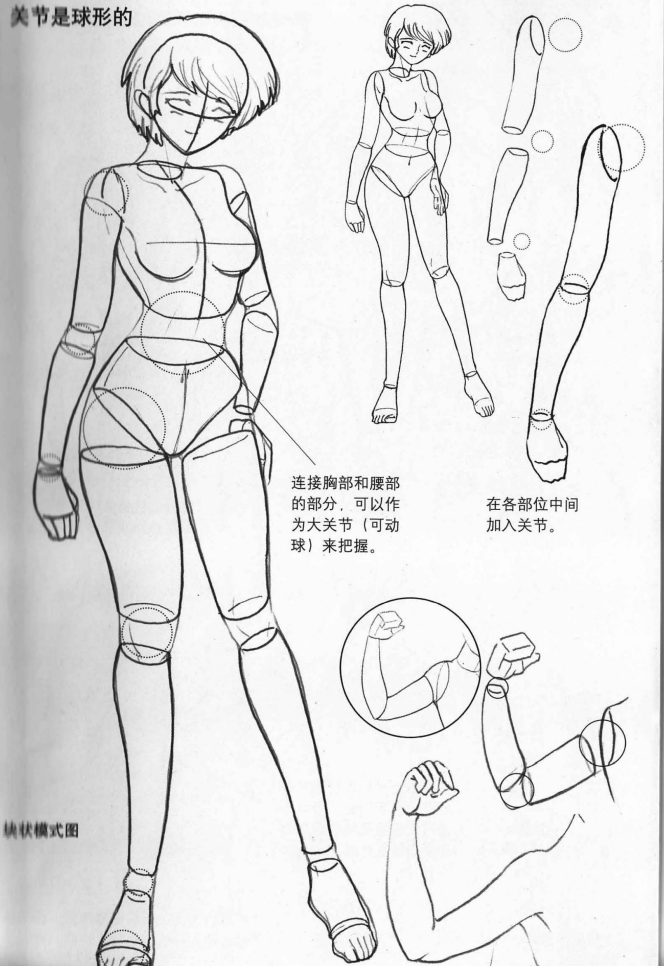
腰部

把关节部分用弹
状表现出来的图形
关节是块与块的
接点

关节是球形的

连接胸部和腰部的部分，可以作为大关节（可动球）来把握。

在各部位中间加入关节。

块状模式图

头、颈、躯干的画法

用球状的头和箱状的躯干以及圆柱形的颈连接起来。

颈和头的连接部分

下颌的宽度

厚度

锁骨的线是体现躯干厚度感的重要因素。

头：球状

颈：圆

躯干：箱状

构造模式图

厚度

如果在颈和躯干的连接部分画上椭圆形的“接口”，就可以较容易地把握住颈和躯干的立体感。

下颌的宽度和上胸部的厚度。

头部和颈的连接清晰易懂的构图。在下颌的下部和后头部的根处加入细纹，可以显现出头部的立体感。

简单描绘胸部（正面朝向）的顺序

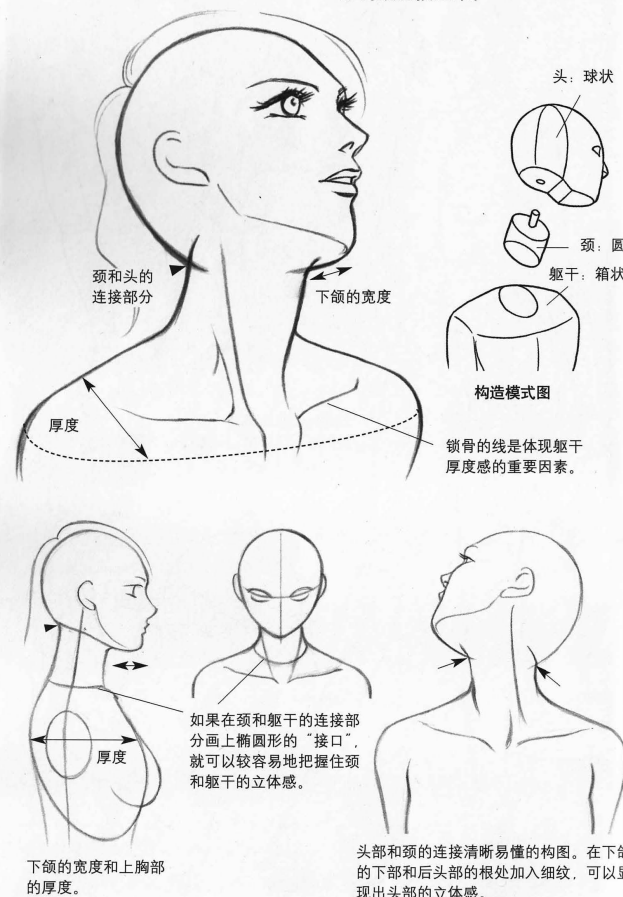
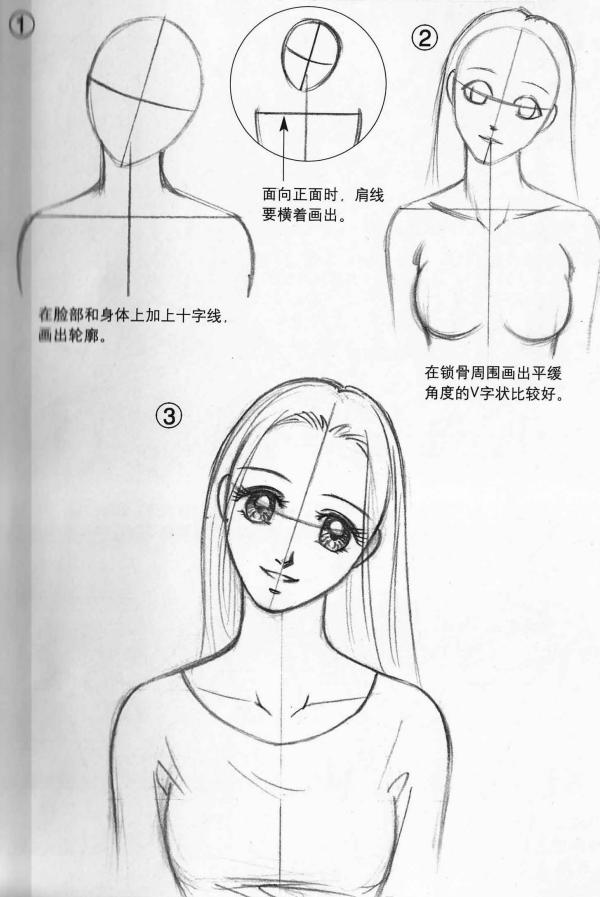
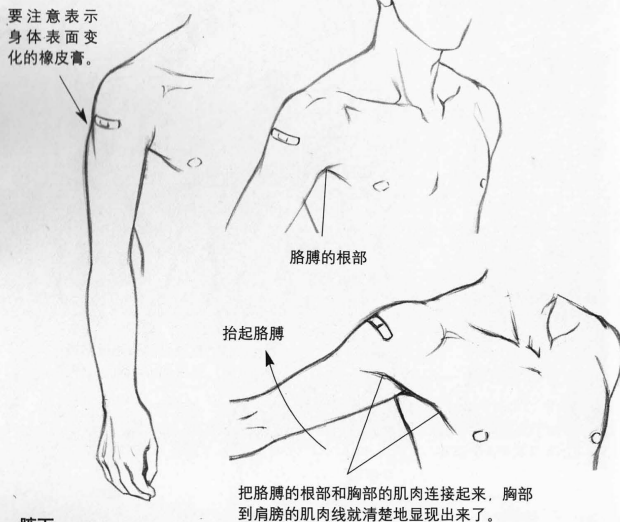
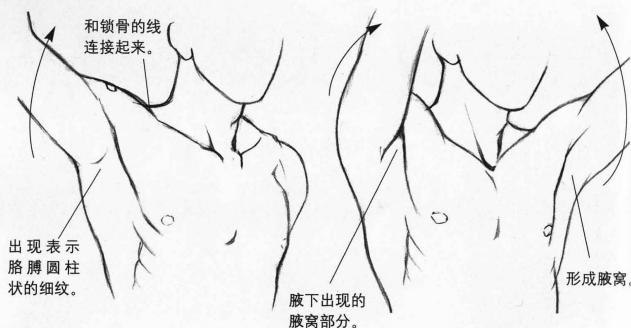
①

在脸部和身体上加上十字线，画出轮廓。

面向正面时，肩线要横着画出。

②

在锁骨周围画出平缓角度的V字状比较好。

③

胳膊的画法

把肩膀和身体前后的肌肉（胸肌和脊背）连接起来。

肩头

要注意表示身体表面变化的橡皮膏。

胳膊的根部

抬起胳膊

把胳膊的根部和胸部的肌肉连接起来，胸部到肩膀的肌肉线就清楚地显现出来了。

腋下

和锁骨的线连接起来。

出现表示胳膊圆柱状的细纹。

腋下出现的腋窝部分。

形成腋窝。

肩和脊背的表现

肩胛骨部分

胳膊的根部

脊梁骨部分

连接脊梁到肩膀肌肉的线浮现出来。

显现出胳膊的根部。

肩和肩胛骨之间形成细纹。

两个肩膀一抬起来，肩胛骨会靠在一起，形成Y字状的细纹。

显现出肩部肌肉的隆起。

伸展。

腿的画法

因为腿呈圆柱形，所以绘画时要意识到躯干下部、腰部的厚度。

臀部的宽度。

大腿之间的宽度

腿（大腿）的粗细。

大腿在臀部的宽度之外突出来。

臀部的宽度。

在表现出躯干的立体感的基础上，要准确把握好身体（躯干部）的最下部的厚度。

臀部和腿的连接

腿的根部一带呈椭圆形。

腿的横截面呈椭圆形。

躯干的最下部。

躯干部分。

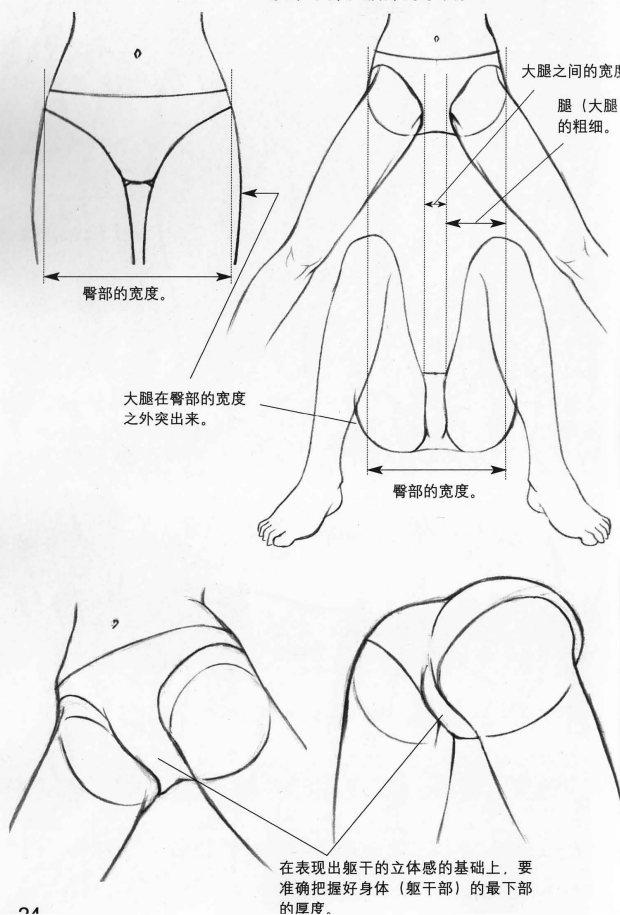
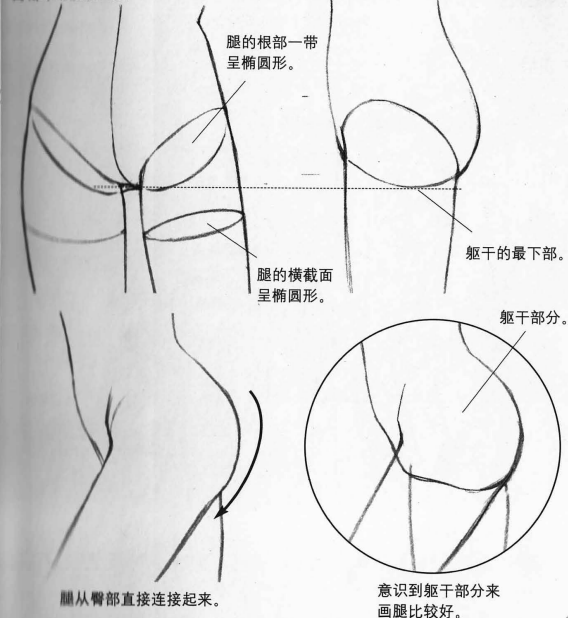
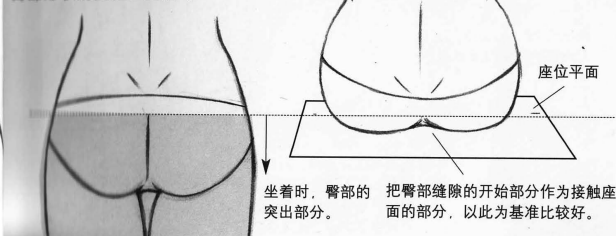
腿从臀部直接连接起来。

意识到躯干部分来画腿比较好。

臀部形状的变化：坐着时

座位平面

坐着时，臀部的突出部分。

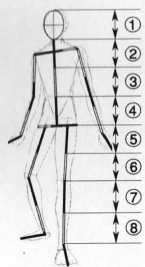
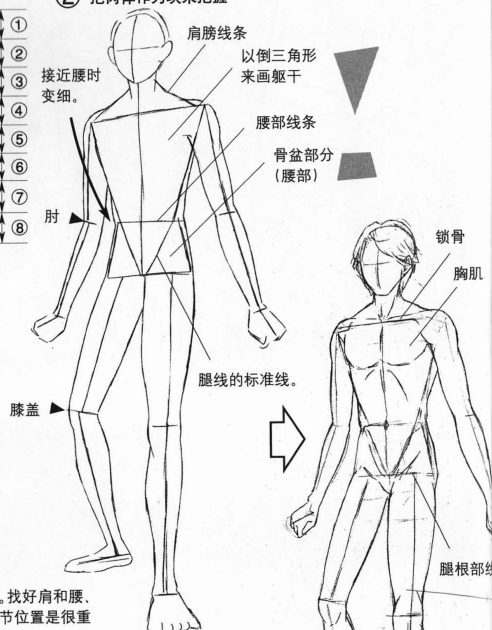
把臀部缝隙的开始部分作为接触座面的部分，以此为基准比较好。

着衣人物全身的绘画顺序 好好把握住关节部分进行绘画吧。

站立姿势

① 决定姿势

①
②
③
④
⑤
⑥
⑦
⑧

② 把肉体作为块来把握

肩膀线条
以倒三角形来画躯干
接近腰时变细。
腰部线条
骨盆部分（腰部）
肘
膝盖
腿线的标准线。

画出轮廓线，找好肩和腰、肘和膝的关节位置是很重要的。

锁骨
胸肌
腿根部线

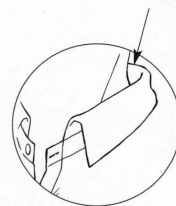
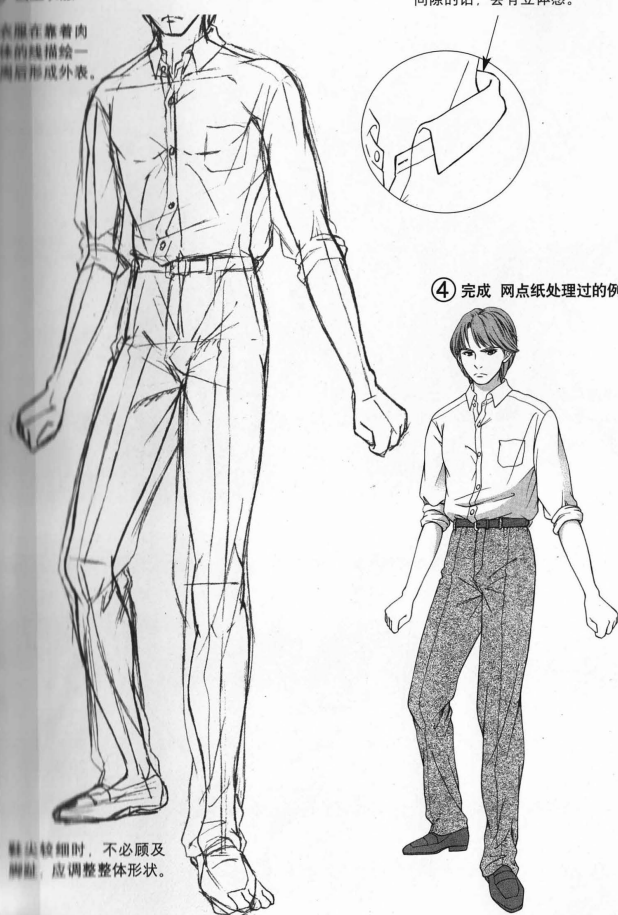
以轮廓线为基础，对线进行调整。画入锁骨和胸肌、腿根部的线等，使身体清楚地显现出来。

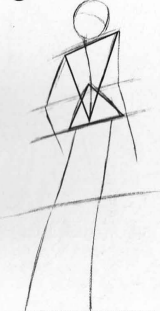
③ 画上衣服

衣服在靠着肉体的线描绘一周后形成外表。

有意识地画出衣领和脖子间的间隙的话，会有立体感。

④ 完成 网点纸处理过的例子

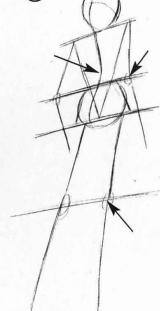
鞋尖较细时，不必顾及脚趾，应调整整体形状。

背面的站立姿势

①

以金属玩偶为基础，用三角形来画躯干和臀部。

②

清楚地显现出肘、膝、脊梁骨。

③

在块状上画上肉

因为腿是圆柱形的，所以，如果把腿的根部一带画成横长的椭圆形圆柱，可以使腿显得粗壮，有立体感。

④

穿紧身衣服时，清晰地画出身体曲线比较好。

如果把臀部周围的裙子稍微离开肉体画的话，会产生动感和柔和感。

⑤ 完成 网点纸处理后的例子

坐在椅子上的姿势

其窍门是把椅子、座面与人物一
来把握进行绘画。

① 画人物和座面

因为是笔直坐
着的姿势，所
以脊梁骨也要
画得笔直。

座面与臀部的
交界线的标准。

椅子的座面

为了找准膝盖位置
的辅助线。

② 决定关节，加
身体的轮廓线

躯干部分
轮廓线用
线画比较

③ 粗略地加厚手脚。

腰部周围的
画成曲线的话
可以使身体
显立体感。

画的时候不要在意重叠的
部分，可以画出线条流畅
的腿。

画接触座面的
部分，并修改
座面。

④ 去掉轮廓线

根据大概位置，调整
出女性的轮廓线。

要注意顺畅地把从腰
到腿连接起来。

如果准确地画入腿根
部的线，不管是裙子
还是裤子，都能较容
易地画出细纹。

如果想在某种程度上
更好地画出身体，可
以试着加入椅子腿儿
部分。

就像座面落下的影子一样，在下面
画一个几乎和座面相同形状的图形
比较好。如果画一个箱子似的正方
体，可以更容易把握住形状。

⑤ 画脸、头发、衣服以及
椅子的下面。

椅子下面绘画时比较粗略。
多在画了人物以后，重新好
好画一下椅子下面。

如果是鞋尖比较尖的鞋，
脚趾就要画细些。

⑥ 画好人物，用直尺准确
画好椅子的下面。

⑦ 完成　网点纸润饰。

2 绘画动作的基础

走的动作

走的动作中“弯曲”是重点。绘画时要注意上半身和下半身的方向。

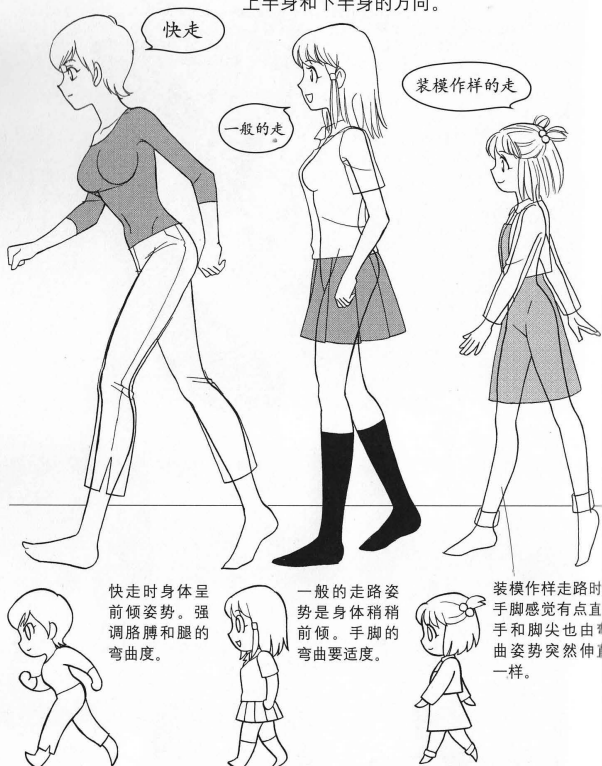
快走

一般的走

装模作样的走

快走时身体呈前倾姿势。强调胳膊和腿的弯曲度。

一般的走路姿势是身体稍稍前倾。手脚的弯曲要适度。

装模作样走路时，手脚感觉有点直，手和脚尖也由弯曲姿势突然伸直一样。

画小孩时，形状应简单化，要强调动作的特点。这也是捕捉动作特点的练习。

中心线

正面／一般站立时

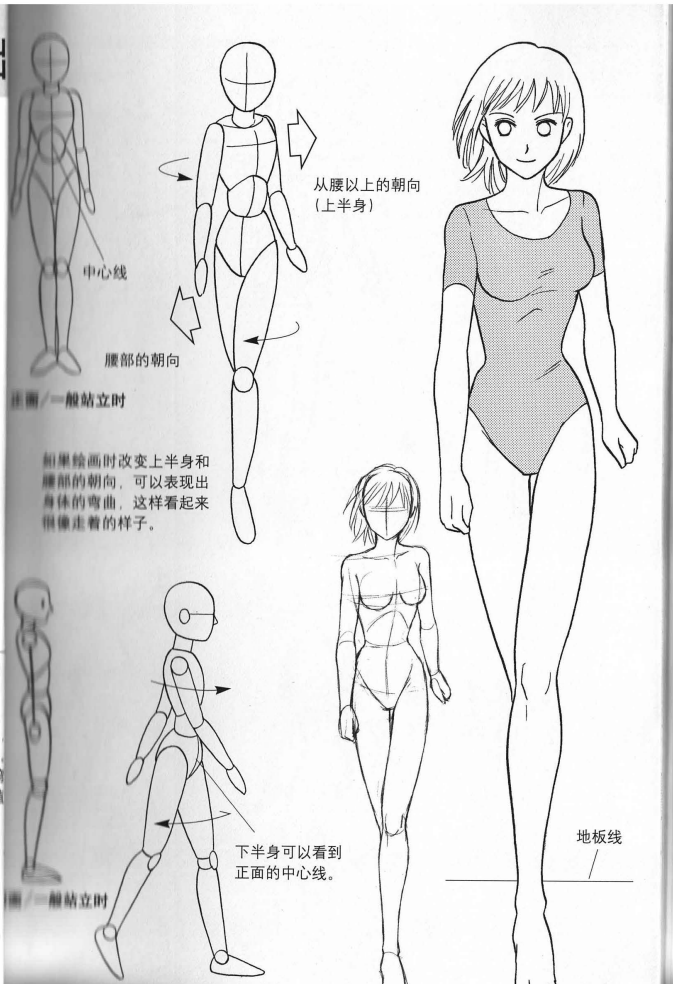
从腰以上的朝向（上半身）

腰部的朝向

如果绘画时改变上半身和腰部的朝向，可以表现出身体的弯曲，这样看起来很像走着的样子。

侧面／一般站立时

下半身可以看到正面的中心线。

地板线

走路步伐

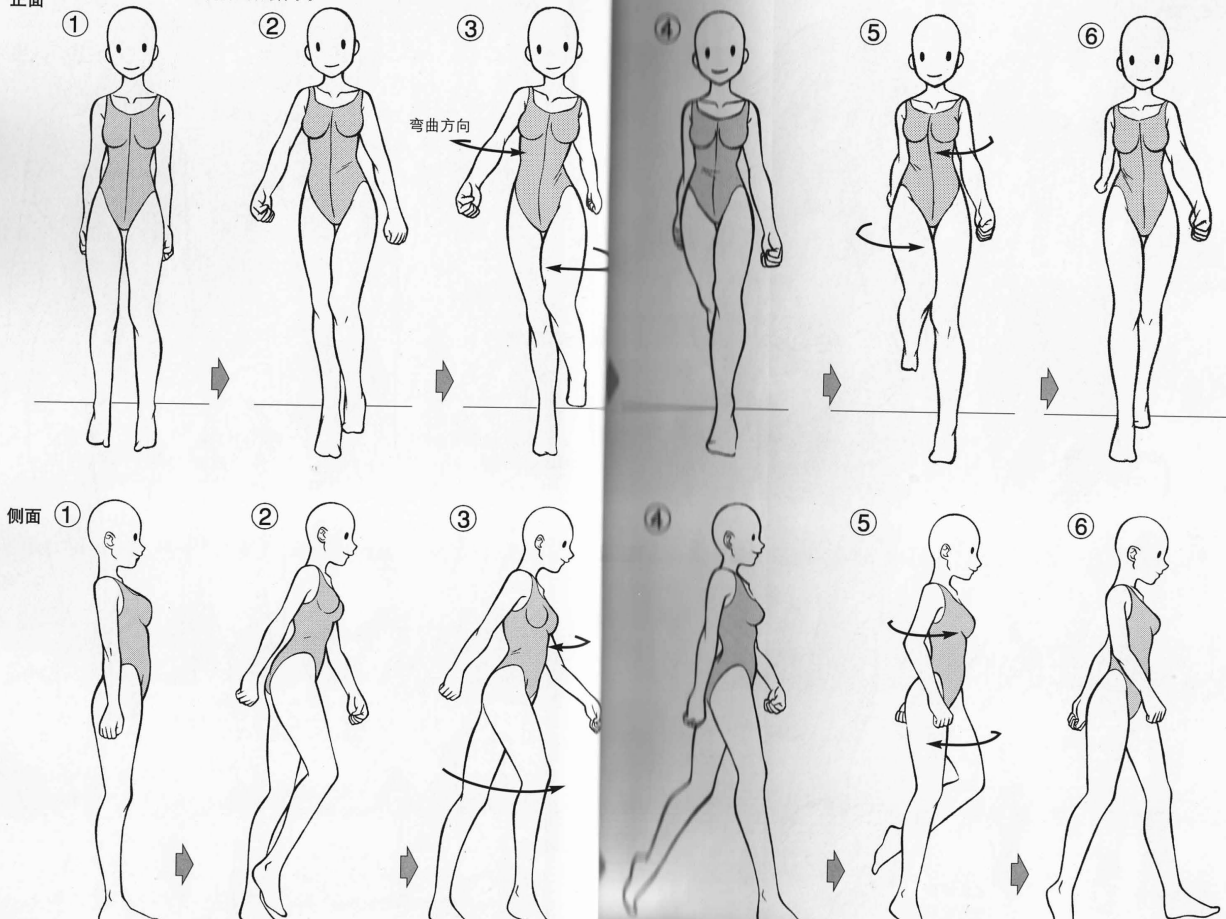
走路的连续动作。②～⑥中不管画哪个阶段，看起来都像走着的样子。

正面

① ② ③ ④ ⑤ ⑥

弯曲方向

侧面

① ② ③ ④ ⑤ ⑥

应用表现

正面方向

肩膀稍微倾斜一点能体现出动感。

画小孩时

基本姿势
（左右反转）

O形腿风格

基本姿势
（左右反转）

基本姿

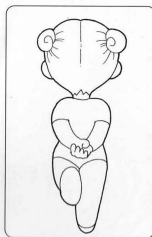
侧面方向

画小孩时

基本姿势
（左右反转）

基本姿势

基本姿势
（左右反转）

后面・仰视・俯瞰

画小孩时

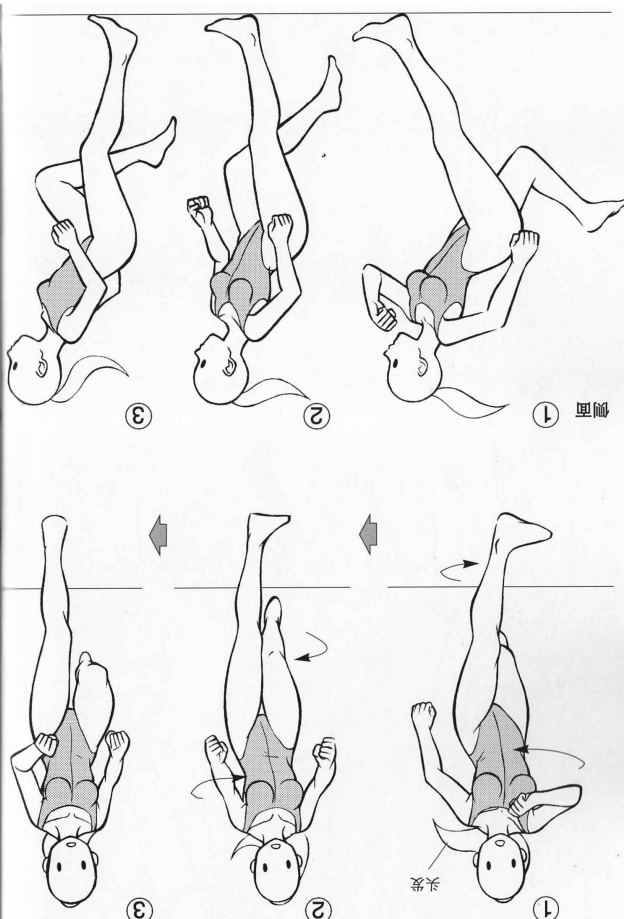
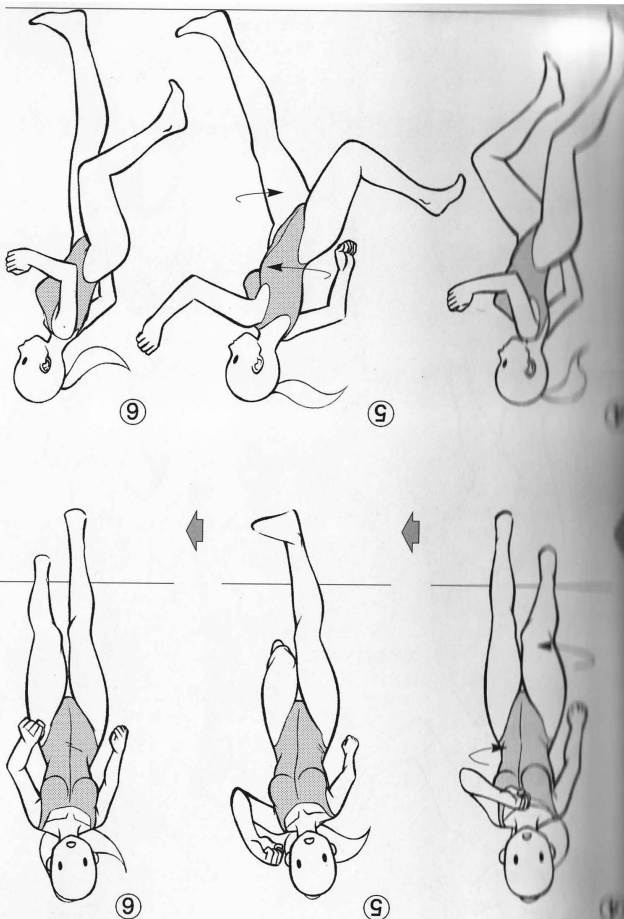
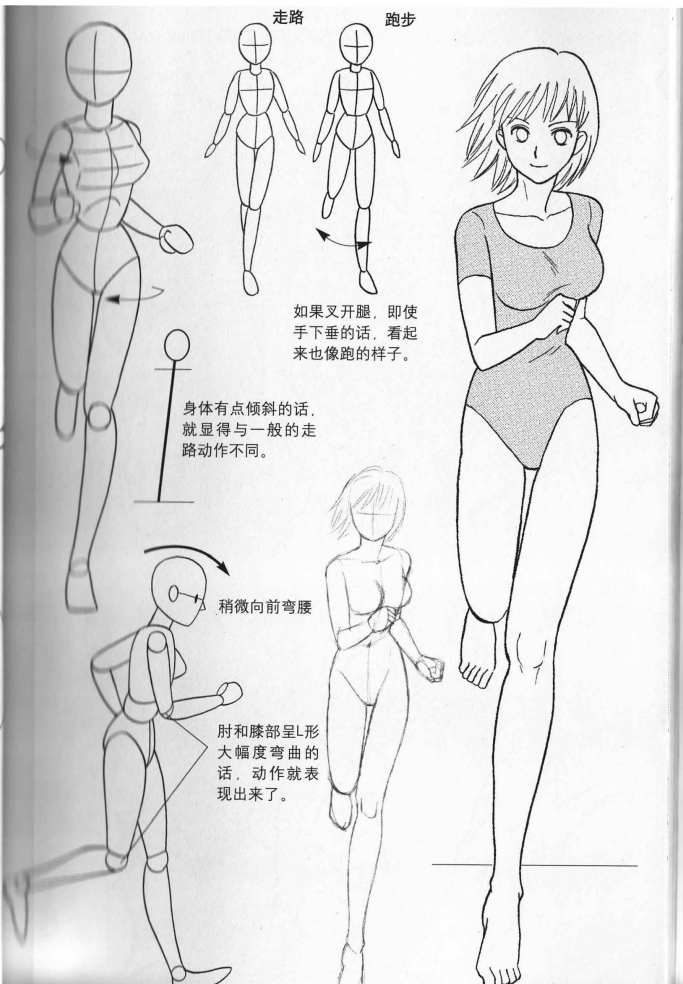
基本姿势

基本姿势

基本姿势
（左右反转）

基本姿势
（左右反转）

跑的动作

身体弯曲动作的基础和走路动作相同。
要把动作幅度画大。

跑的步伐

跑的连续动作。不管哪个瞬间看起来都像跑的样子。

正面

① 头发 ② ③ ④ ⑤ ⑥

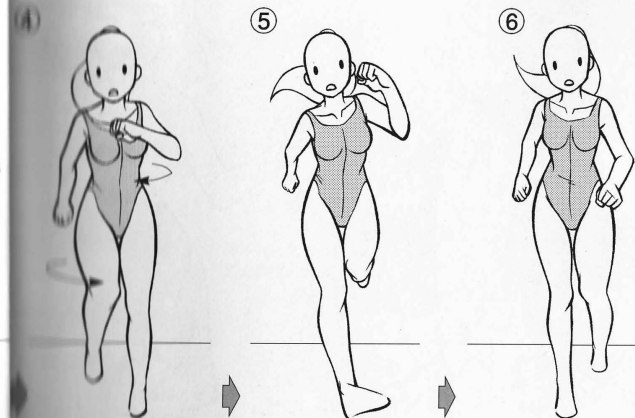
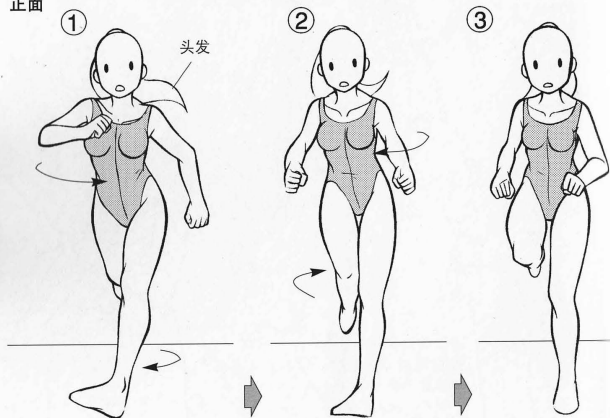
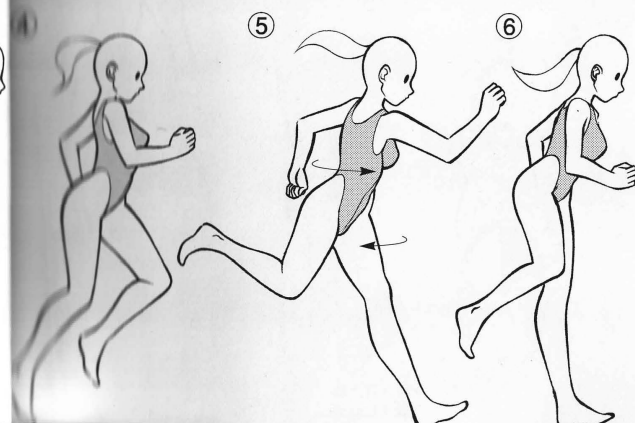
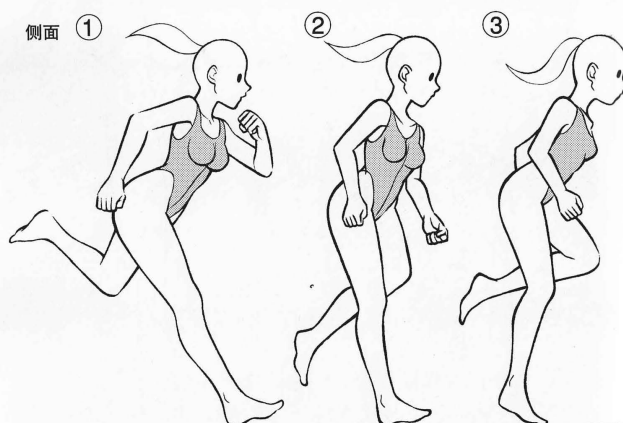
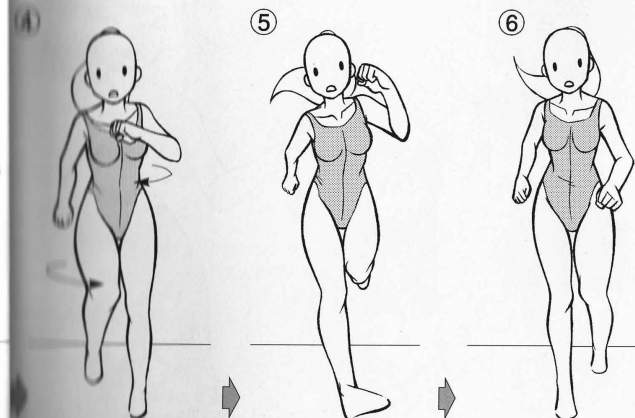
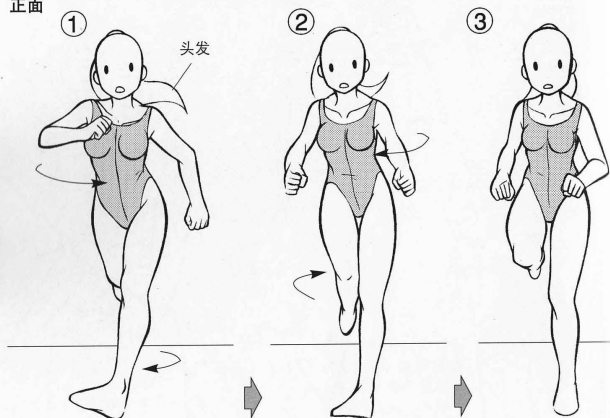
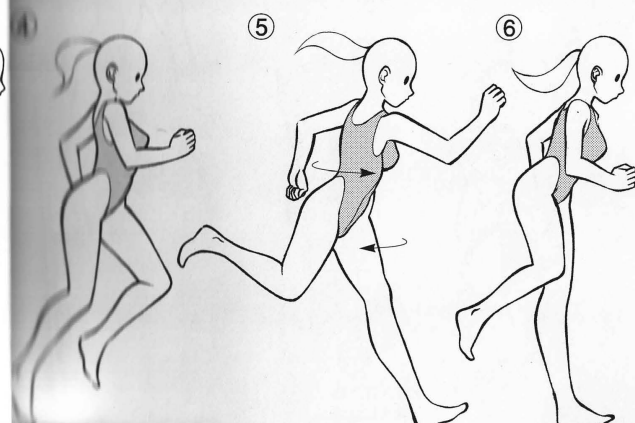
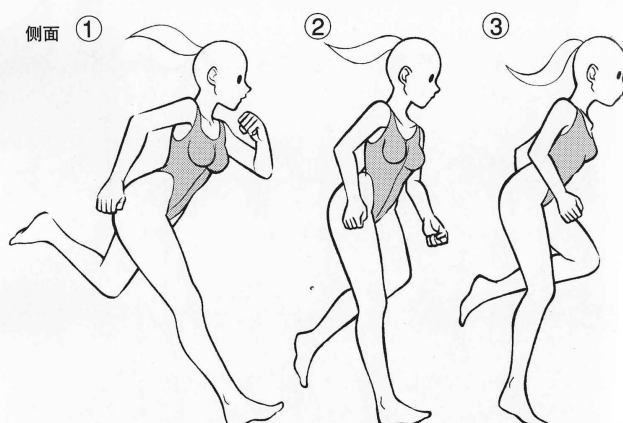
侧面 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

跑的步伐

跑的连续动作。不管哪个瞬间看起来都像跑的样子。

正面

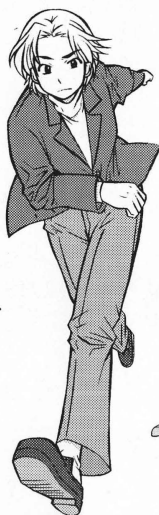
① 头发 ② ③ ④ ⑤ ⑥

侧面 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

应用表现

小孩儿的跑步速度表现。用斜线表现手脚，可以体现速度感。

基本姿势

从肘到手臂向外画的话，跑起来很有女孩的样子。

如果让人看到鞋底，就可以体现出人物的活力

基本姿势

基本姿势

小孩儿跑时的俯瞰图。如果画出伸展的胳膊，可以体现出夸张摇摆的感觉。

基本姿势。如果是有点俯瞰的角度，摆动的胳膊画在前面的这种姿势比较好。

倾斜地画出的基本姿势。这样会产生不稳定感和动态的效果。

用姿势表现出跑的速度感

基本姿势（左右反转）

如果是前倾姿势，并且大幅度地前后摇摆胳膊，就会表现出正在跑的感觉。

如果倾斜身体，即使不摆动胳膊，也会有动作感。

基本姿势（左右反转）

小姐样子的跑。这是打算快点跑也快不了的跑。其重点是张开的胳膊和有点笔直的上半身。

胳膊儿不弯曲

跑不动了。像走似的跑。

脚不上抬。

一般情况下，如果使身体倾斜到要倒下的姿势，就会更有气魄。

如果让身体有点倾斜，会产生正在跑的感觉。

如果胳膊不太弯曲、上身也笔直的话，跑时就会产生欢跳的感觉（不是速度感）。

基本姿势

展示跑步动作的效果线

请使用集中线和平行线（流线）。

表现人物正面和后面姿势时，使用集中线比较好。

表现人物的侧面和斜的物体时，使用平行线比较好。

集中点。集中线从一点向外延伸。

强调向前弯腰来画人物时，如果正面也使用集中线，会增加人物魄力。

即使是在真正的漫画中，选3条左右的线用铅笔延长的话，也能体现集中点在哪儿。

如果把活动着的手脚、背景部分像影子似的也用平行线来表现的话，就会成为更有气魄的画面。影子可以表现由速度产生的动感。

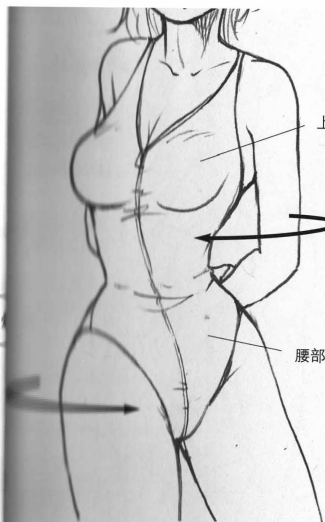
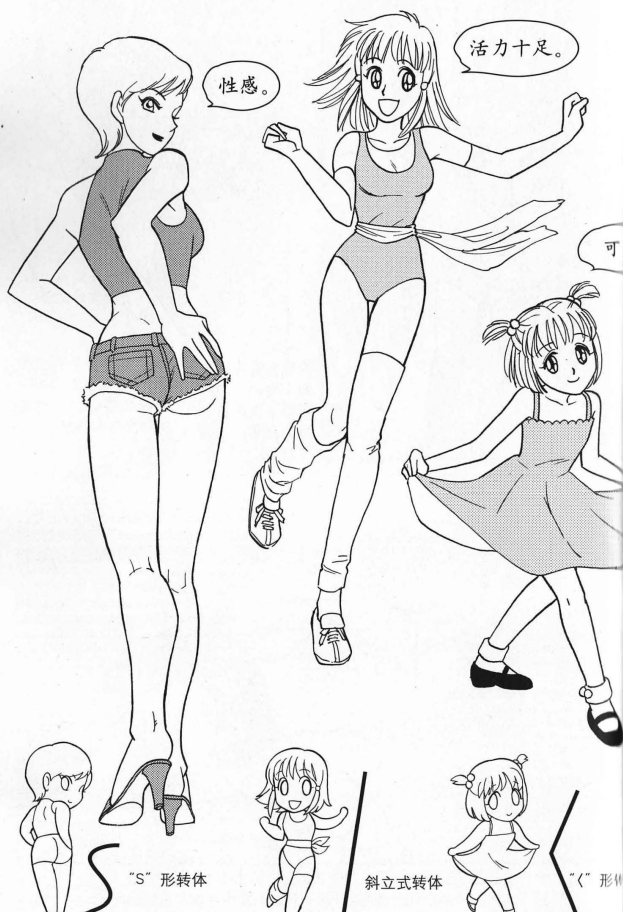
扭转动作

这是动作表现的关键。扭转的重点是脖子和腰。

"S"形转体

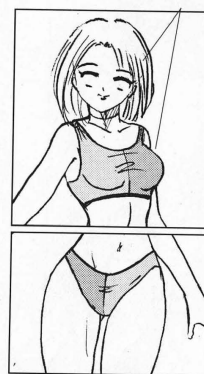
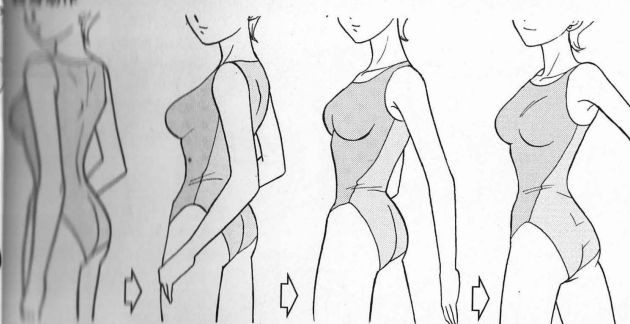
斜立式转体

"〈"形

动作，如果画入到姿势里面，会赋予人物动作感。

上半身向左转。

腰部向右转。

只有脸部和胸部的方向不同，也会产生动感。

腰部以下稍微向左转。

腰部以上稍微扭转。上身的扭转动作。可以看到左胸的胸围线。

腰部以上进一步扭转。上半身的扭转动作。另一侧的胸部也可以看到。

腰部以上扭转的最大状态。可以看到正面和背面的各一半。

扭转姿势的绘画顺序

形象素描

①

肩关节部分。

胸以上的线。

有意识地画出脊背的线。

把手掌画成图形比较好

前面的中心线。

臀部线。因为起到背面的中心线的作用，所以很重要。

整体的粗略素描。如果画入前面的中心线和背面的中心线（臀部的线或脊梁骨），就会成为明显的扭转姿势。

用简单的直线延伸出肩线。

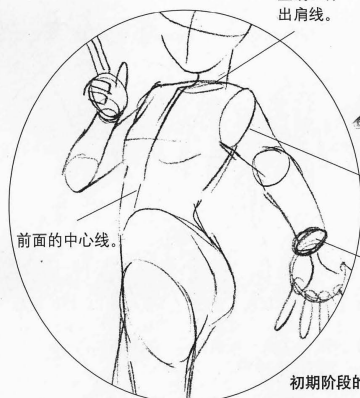
脊背。被胳膊遮住了，但是初期阶段画出来比较好。

前面的中心线。

手腕的关节部分。

初期阶段的图形

② 去掉多余的线。

去掉轮廓线，画上脸和头发。

③ 画上衣服。

侧面的中心线（腋下线）。可以用来确认身体的厚度和扭转情况。

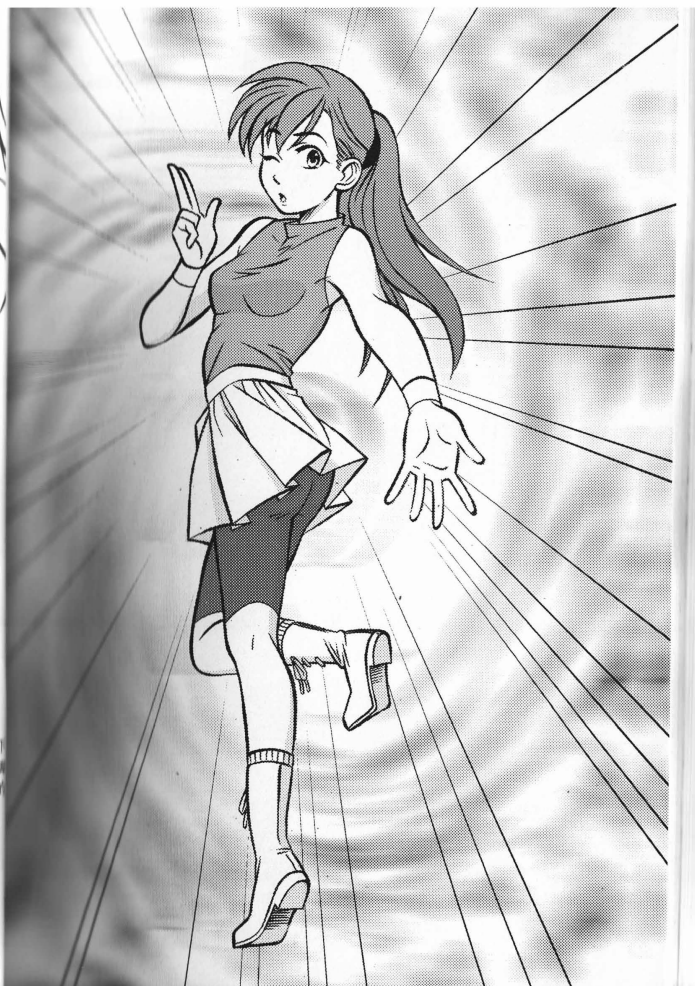
画上裙子和长筒靴的外形线。

根据轮廓线，画上裙子的褶皱和细纹。

稍微调整一下外形。画上脚后跟和背面的中心线。

着衣后的姿势是身体素描的基础部分。

④ 完成

网点纸处理。

3 各种各样的动作

踢的动作

这是走路动作的应用。

走路、踢球，这些都和"身体的扭转"相同。

沉默。身体几乎是笔直站立。

嗨！（招呼声）身体稍向前倾。

嚎！（吆喝声）身体有点后仰。

腿的抬举（踢的方式）的基本姿势

使腿弯曲来支撑身体的单腿，以保持身体平衡。

挺直脊背踢的姿势

边走边踢

手一般呈下垂状态。

和走路动作几乎相同。

用单脚保持平衡。脚的位置就是身体的中心。

正面伸直腿时

如果胳膊的摆动小，就会让人感觉到，那是在无意识的踢以及没有经过特别训练的一般人的姿势。

抬高脚踢

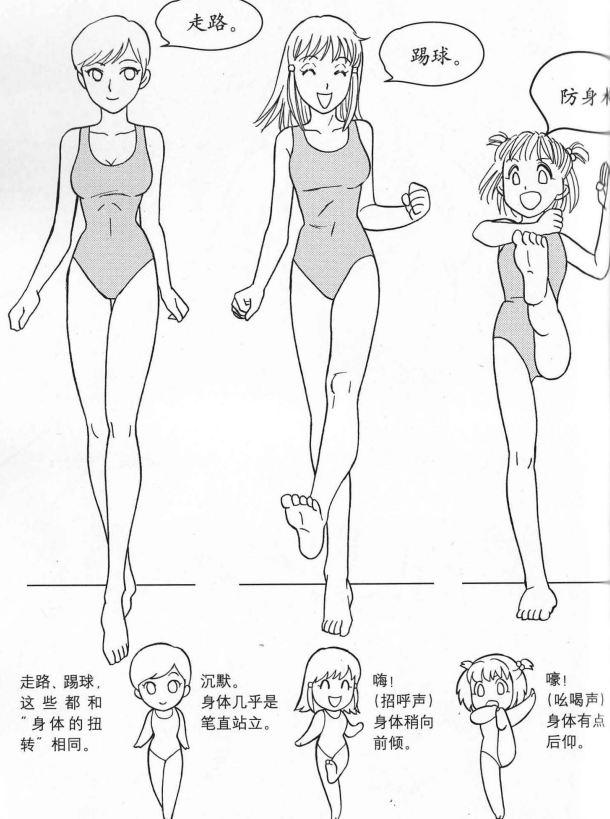
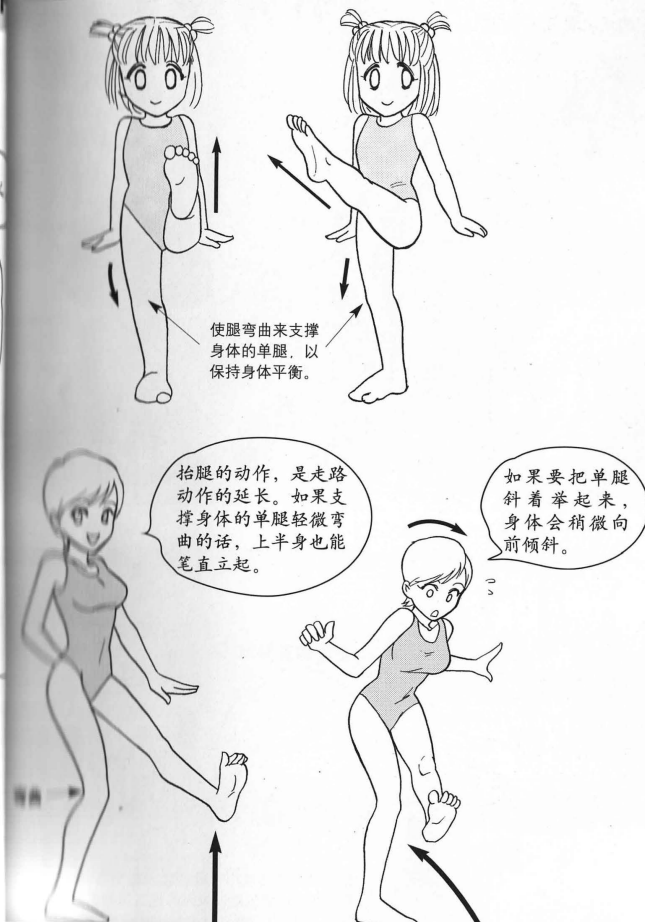
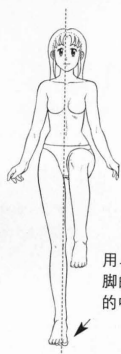
踢飞球后的姿势以及作怪相、抬腿的姿势。

上身有点弯曲，双臂离开身体。

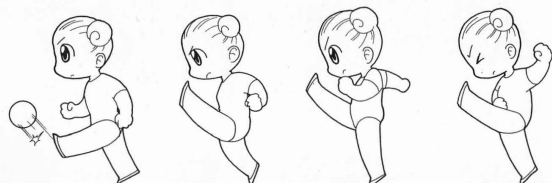
一般抬腿时，自然就会抬起胳膊肘。

抬高腿时，脚后跟自然就会上抬。

腋下稍微合起的话，就会产生搏斗的感觉。

舞蹈家和伴舞者等，其抬举姿势就是为了要表现，所以支持身体平衡的单脚要尽量笔直，看上去才有美感，这些都是经过专业训练的，不同于球员以及搏斗技能的踢腿。

身体前倾时的踢腿姿势

用力（强劲）踢或踢重球时，如果踢得有力，身体就会前倾。

搏斗类型的踢。根据技能的种类和流派的不同，胳膊的姿势和脚尖的形状也是不同的，但是在身体前倾、下颌有点收这一点上是相通的。

低踢。左脚。

高踢。左脚。

高踢。右脚。

高踢。左脚。

强劲踢时，身体会前倾，单脚的脚后跟上翘。再加上胳膊的摆动会更有力度。

由于身体处于扭
状态，所以更有
命踢的感觉。

身体向踢的方向倾斜

搏斗技能的踢腿姿势

把肘部弯曲的胳膊，
脸和身体的前面，这种
势更显得有搏斗感。

上段

中段

下段

虽然是同一个姿势，但根据踢的过程中踢的位置的不同，可分为3个类型。

因为是在瞄准对象后，腰部加入大幅度扭转姿势的踢，所以在这种状态下腰部的弯曲很小。

一般用力踢时的姿势。

与一般用力踢时的
姿势相比，手的
作要画得优雅些

旋转踢腿。（从膝盖到脚尖产生回转）

用脚背的部分踢。

前踢。

用脚尖、脚掌、脚后跟或整个脚掌等踢。

用脚后跟踢。

用脚趾一侧（边缘）来踢。

放下脚后跟。

旋转踢腿（从大腿根部开始旋转）。

身体多不向前倾。根据踢腿的种类不
单腿站立时支撑全身的单腿和脚的形

投的动作

腰（上身）的扭转和伸展后的胳膊是绘画的诀窍之处。

从上面投。

从下面投。

平着投。

胳膊的摆动和手腕的反转。

向前倾。

转身。

从上面投

笔直落下。

斜着落下。

给动作画出抛物线。

①

②

③

④

稍微弯曲

轻投时

用尽全力投时

转身后的姿势。利用腰部的回转来投。

应用表现

请利用放下胳膊的姿势。重点是胳膊伸直。

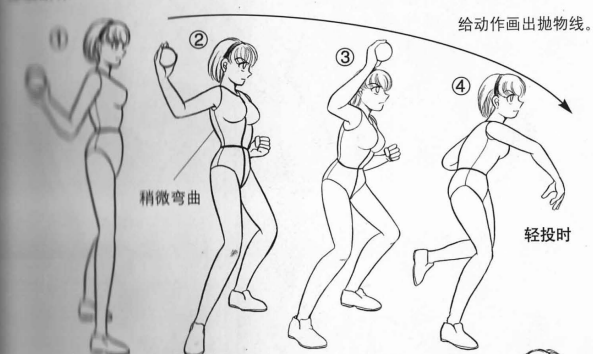
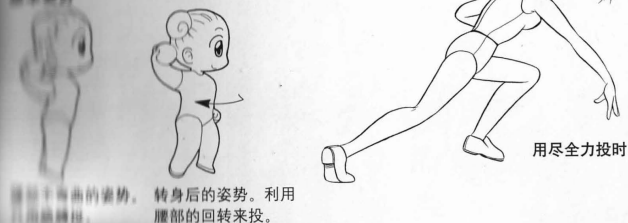
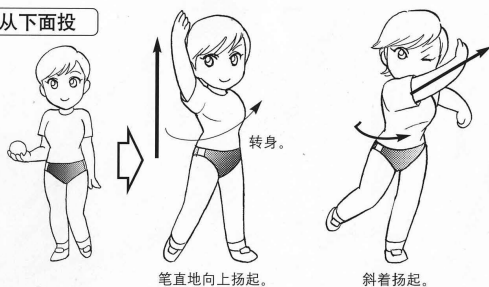
用力的摔

打碎大地

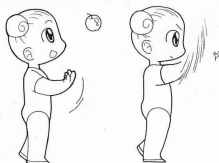
正面

背面

从下面投

转身。

笔直地向上扬起。

斜着扬起。

用肘和手腕的动作来投的姿势

手腕的反转是动作表现的重点。

肘部以上用斜线表示，会产生速度感。

用腰部的扭转和胳膊的摆动来投的姿势

① ② 前倾。

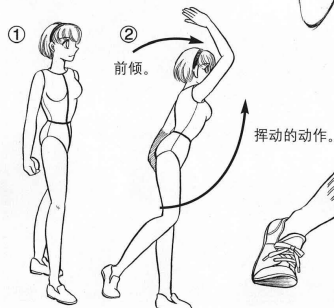
挥动的动作。

垒球的投球。

应用表现

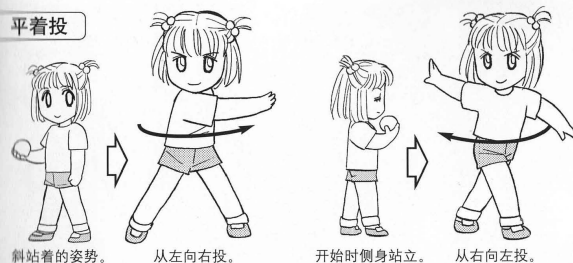
振臂高呼

甩鞭子

用力打

打中的瞬间

① 在剑道中打了对手后……

② 收回竹剑。此时要表现出手腕反转后的状态。用真剑时也一样。

平着投

斜站着的姿势。

从左向右投。

开始时侧身站立。

从右向左投。

连续动作

① ② 肘部弯曲，多举到脸的高度。

表现腰的扭转和胳膊的摆动。

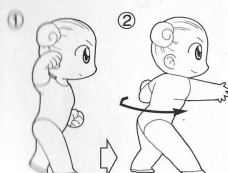
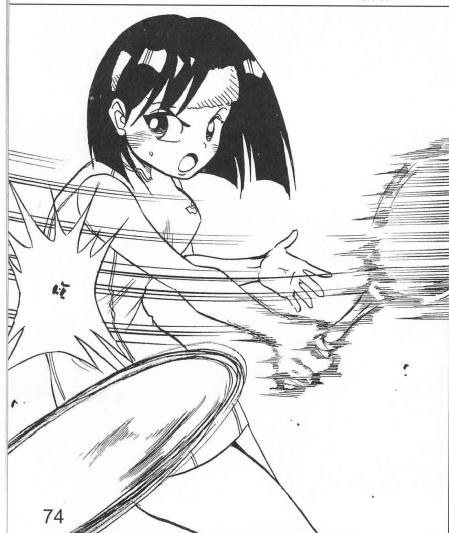
③ 动作横向展开。姿势很酷，经常在武打插图中使用。

① ② 投出一侧的脚向前伸出，就会产生扔飞刀的感觉。

应用表现

如果是左右（横方向）的动作，怎样画都可以。

擦窗户

在画下段时一般要画全身。

打网球

跪着快速拔剑的风格，由下而上砍过去的姿势。这是由内向外展开的平投动作的基础。

总结

利用好腰部的扭转，可以表现出各种各样的动作。

这样也能表现出气魄。

要接住落下的花盆时，奔扑过来的画面。上半身和下半身画成弯曲状，可以增加奔扑的气势。

在日常的不经意的动作中，有很多扭转和转身等动作。

只是改变脸和身体的方向，这也是转身的表现。

第2章

人物日常动作的绘画

1 动作的某种姿势

不只是大幅度的动作，在不经意的日常姿势中，加上倾斜、弯曲、扭身等也会产生各种动作。

只是斜着站立，也会产生动作感。

打保龄球，是集倾斜、弯曲、转身为一体的综合动作。

倾斜和转身的某种站立姿势

头部扭转。

重点是呈S形身体的柔韧和倾斜。

稍微倾斜的站立

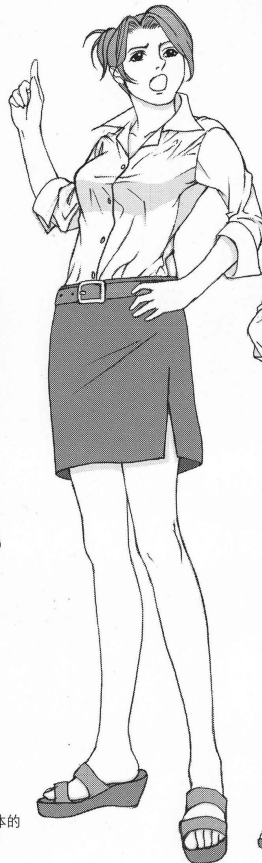
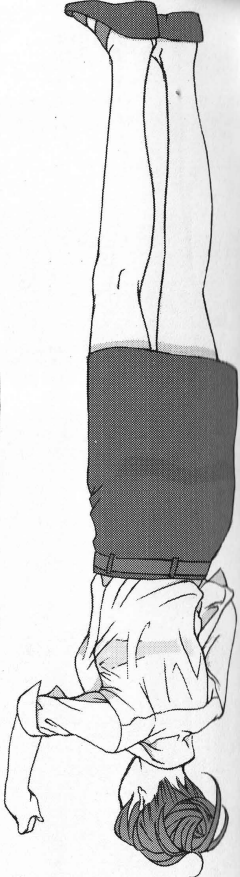
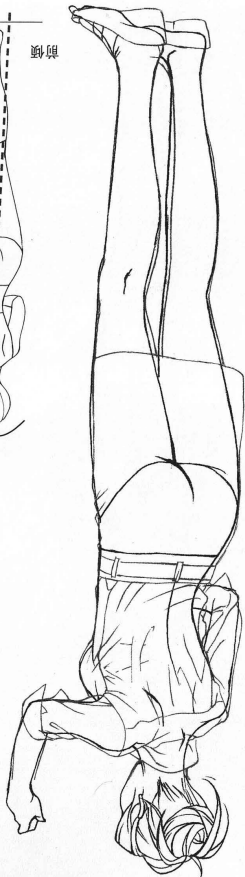
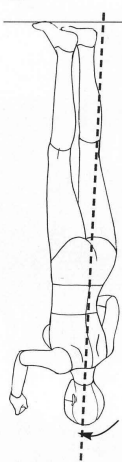
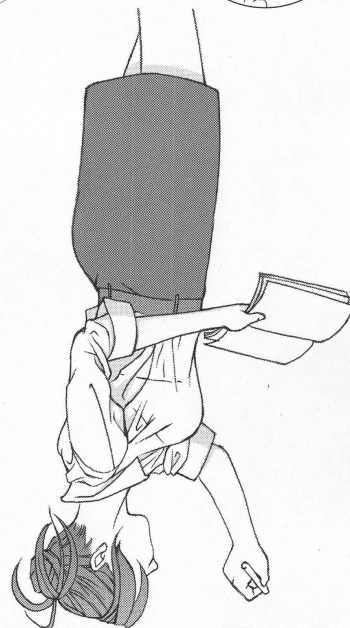
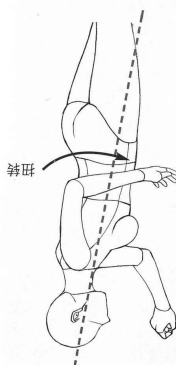
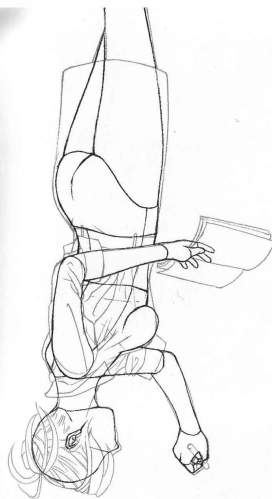
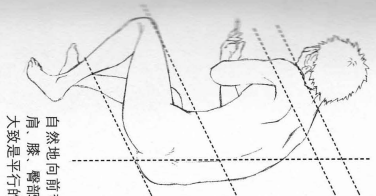
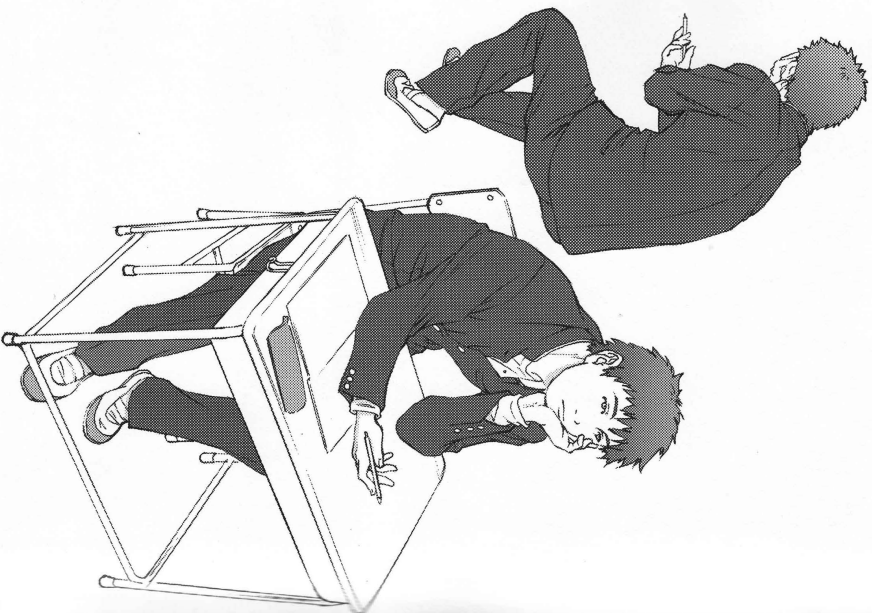
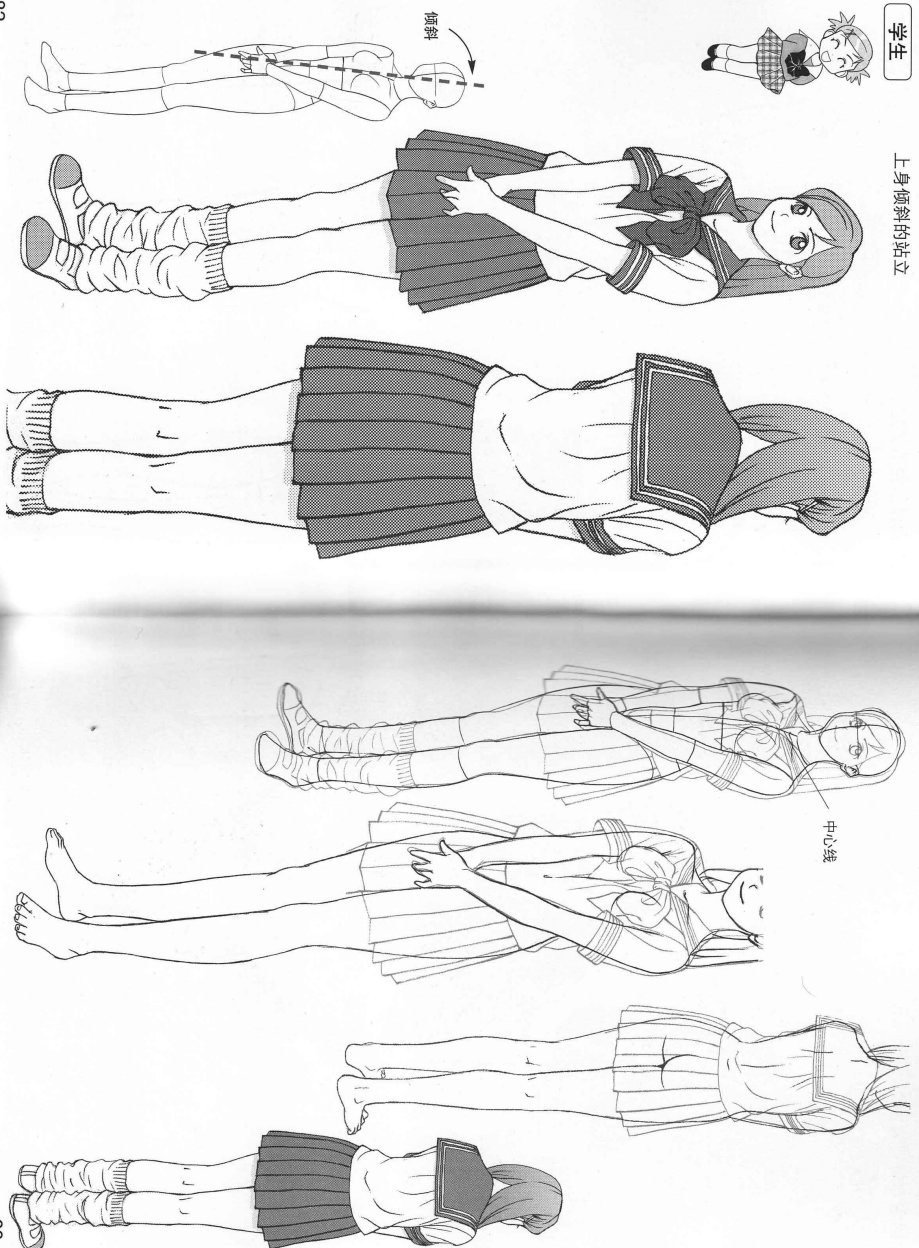
上身稍微倾斜的站立

学生

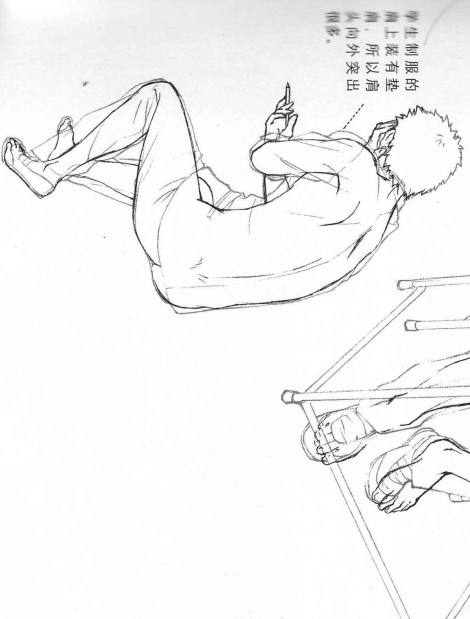
上身倾斜的站立

倾斜

中心线

坐着时脊背弯曲

自然地向前弯曲时，肩、膝、臀部（座面）大致是平行的。

学生制服的肩上装有垫肩，所以肩头向外突出很多。

第 2 章
人物日常动作的绘画

2 镜中姿势的绘画

女警

根据"映在镜中的姿势"，学习画人物正面和背面。

正面

块状模式图

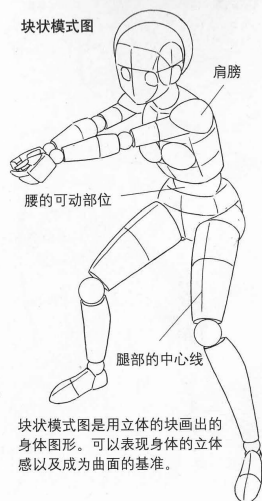
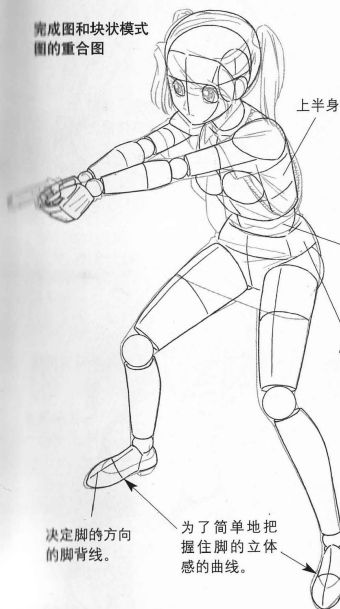
肩膀

腰的可动部位

腿部的中心线

块状模式图是用立体的块画出的身体图形。可以表现身体的立体感以及成为曲面的基准。

完成图和块状模式图的重合图

上半身

腰的可动部位，如果画得比上身和骨盆部位小，就会使腰部显得纤细。

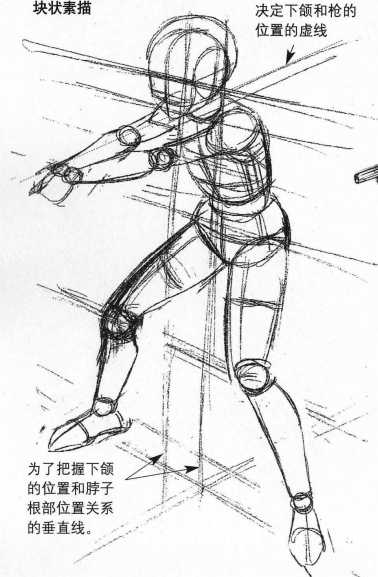
骨盆

决定脚的方向的脚背线。

为了简单地把握住脚的立体感的曲线。

为了使眼睛、膝盖、脚的位置保持平行的虚线。

块状素描

决定下颌和枪的位置的虚线

为了把握下颌的位置和脖子根部位置关系的垂直线。

裸体表现

脖子根部

腰部线

脖子根部和腰部线，在把握脖子和身体的立体感上很重要。

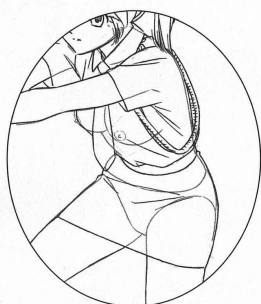
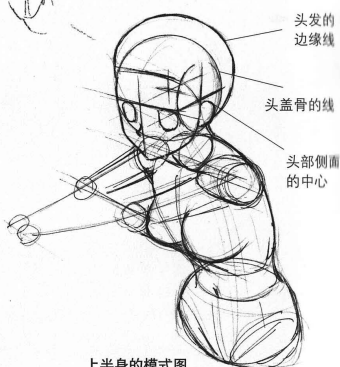
透视图

头发的边缘线

头盖骨的线

头部侧面的中心

上半身的模式图

背面

脚下部分以脚后跟为基准呈长方形。像影子落在地面上似的，以此为基准进行绘画。

完成图和块状模式图的重合图

肩胛骨

肘部到手腕的粗细发生变化。

腰部的可动球。

大腿关节球。

大腿最粗的位置。

块状模式图

直立型

块状模式图

①

②

脚腕儿位置

脚后跟位置

中心线

前面和侧面交界处的标准线

背面的粗略素描

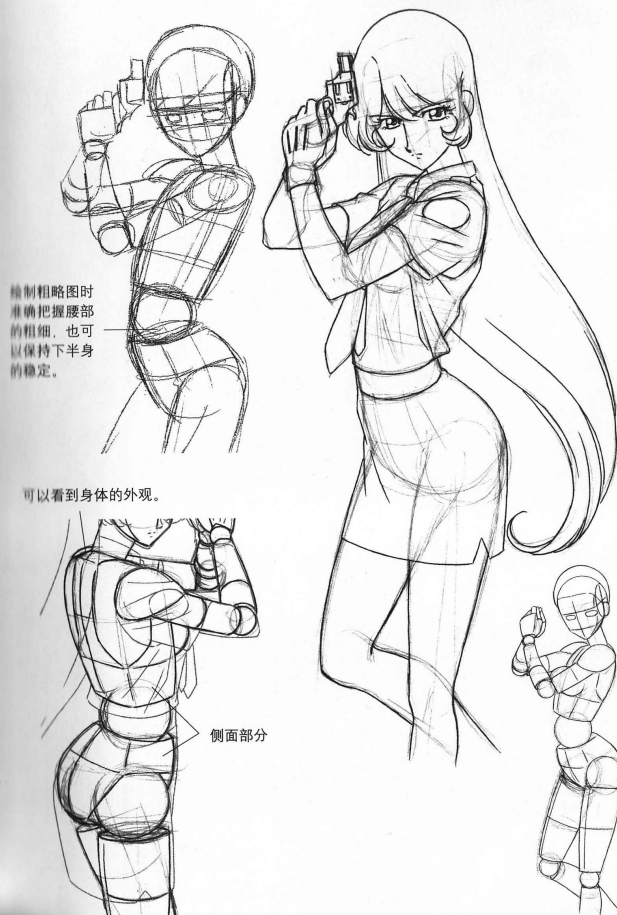
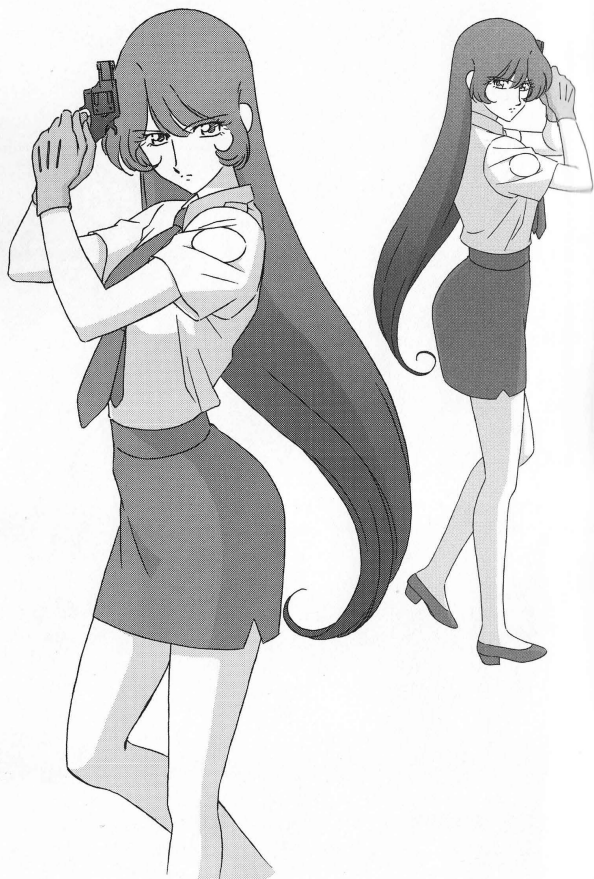
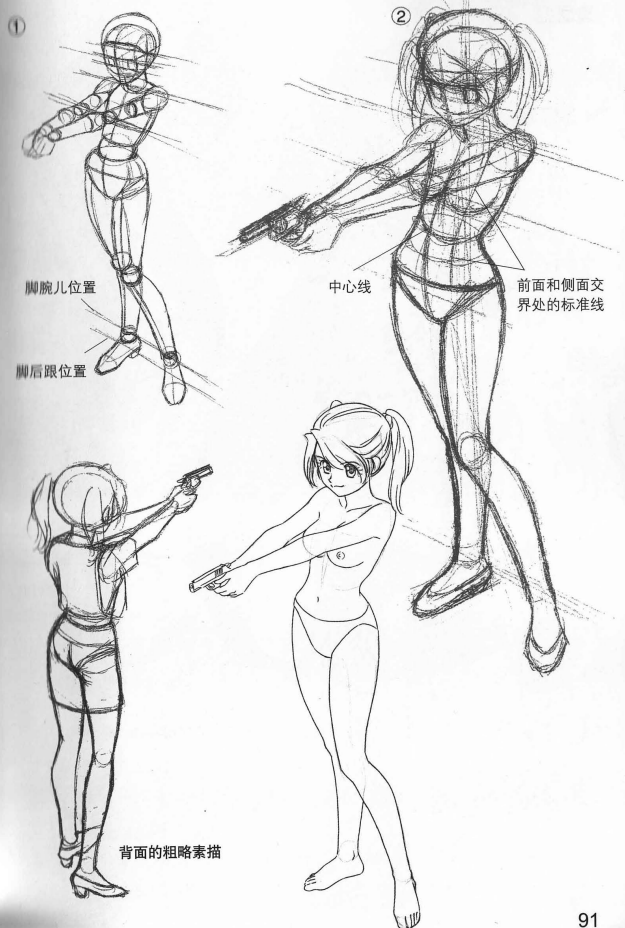
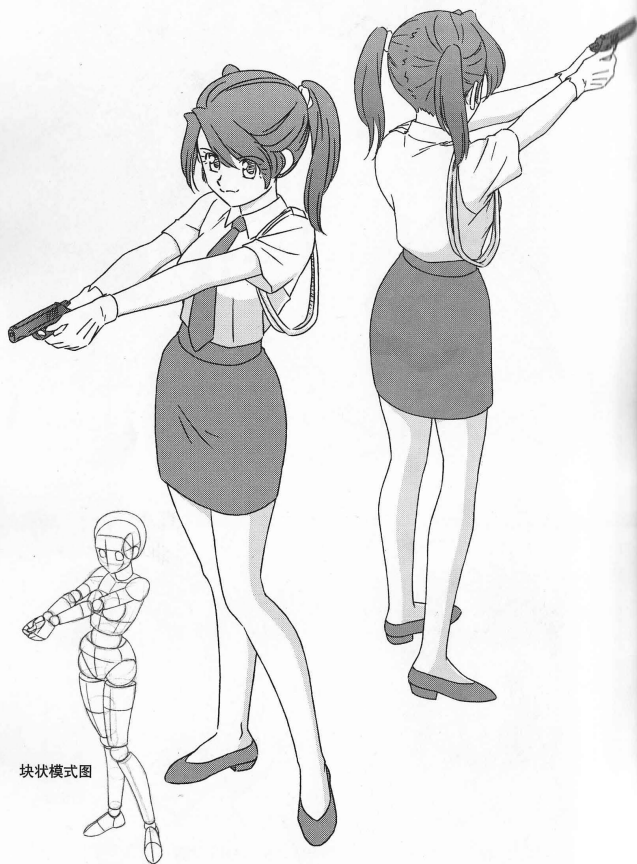
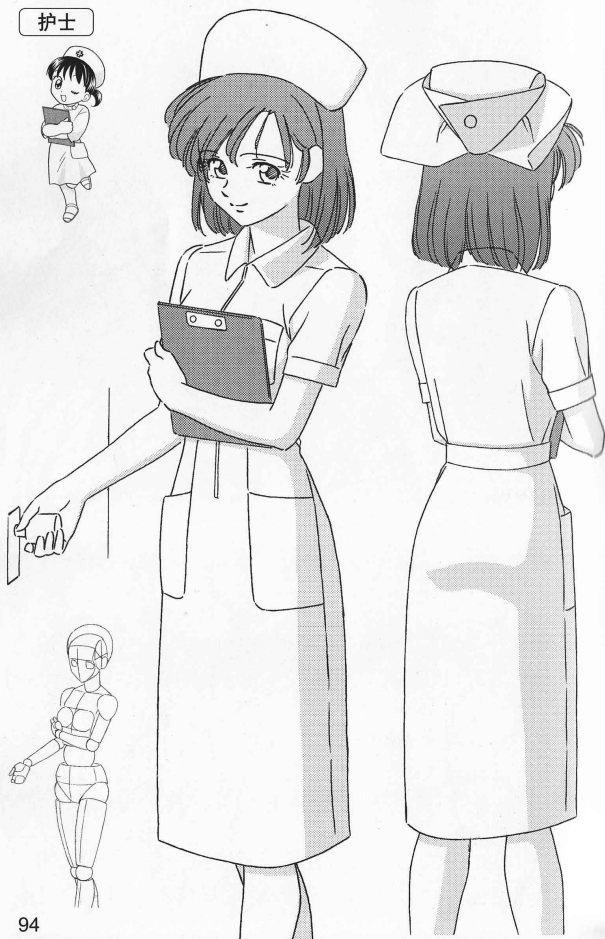
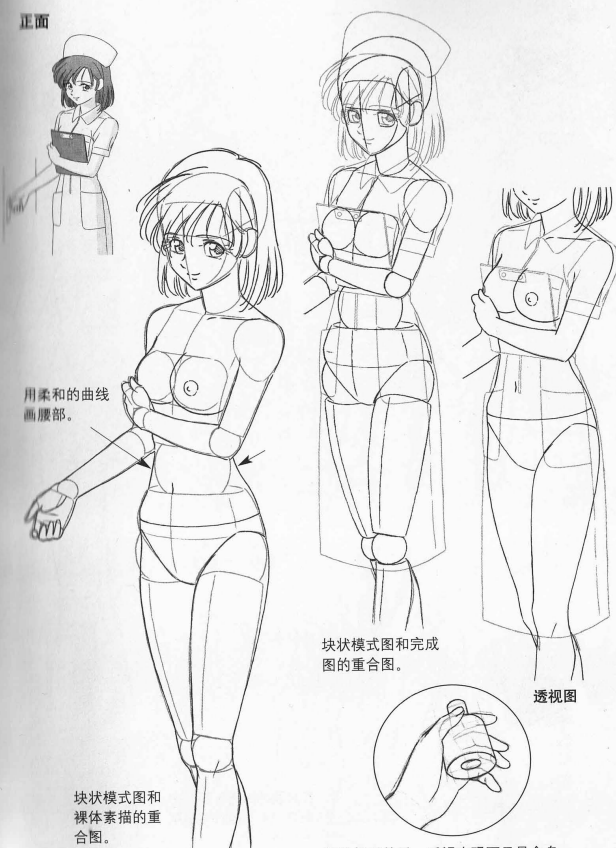
造型

绘制粗略图时准确把握腰部的粗细，也可以保持下半身的稳定。

可以看到身体的外观。

侧面部分

护士

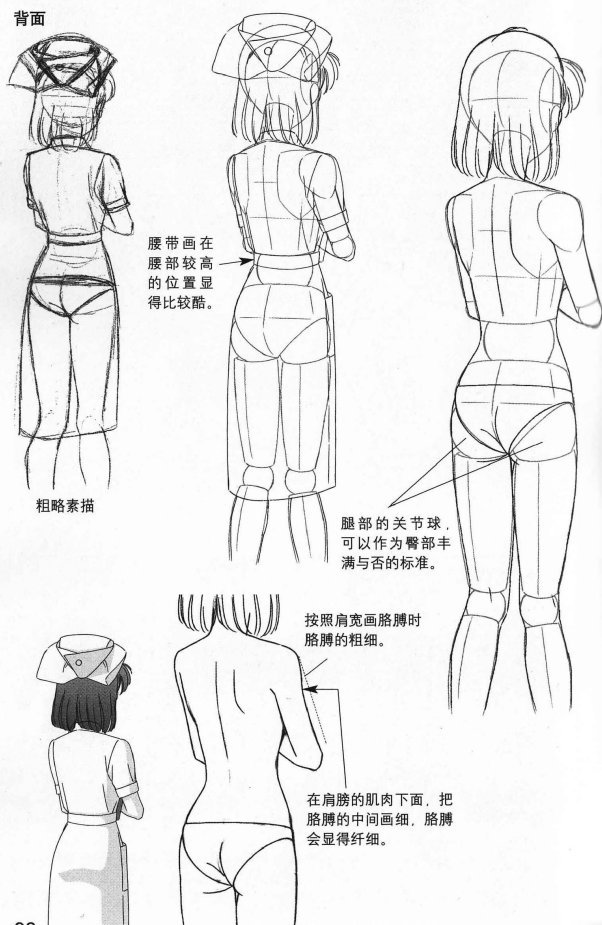
正面

用柔和的曲线画腰部。

块状模式图和完成图的重合图。

透视图

块状模式图和裸体素描的重合图。

旋转把手的手。透视表现不只是全身，也适用于很多部位的绘画。

背面

腰带画在腰部较高的位置显得比较酷。

粗略素描

腿部的关节球，可以作为臀部丰满与否的标准。

按照肩宽画胳膊时胳膊的粗细。

在肩膀的肌肉下面，把胳膊的中间画细，胳膊会显得纤细。

蹲下的姿势

透视图

正面

胳膊向前伸出时，伴随着的肩关节的动作。

大腿部位的横截面。

膝关节。

小腿部位的横截面。

身体部位的图形。

最好画上看不到部分的线，以用来把握形状。

背面

决定脸的方向的十字线。

肩膀部位的线。

关节部分。

侧着但不弯身时，肩、腰、臀部（脚的跟部）大致平行比较好。

女佣人

脖子根部

锁骨

侧线（腋下线）

腰部线

中心线

脖子根部

中心线（脊梁骨）

肩胛骨

腰部线

膝部背面

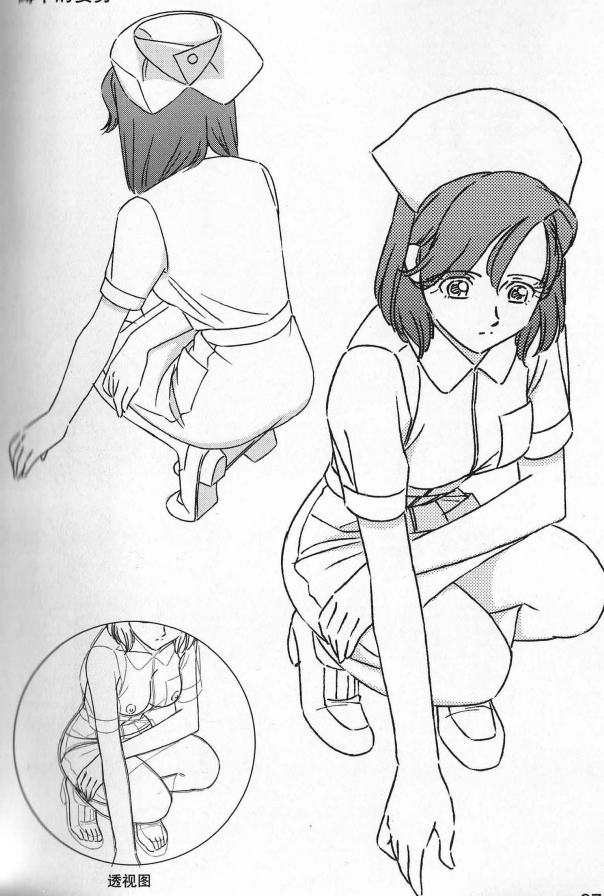
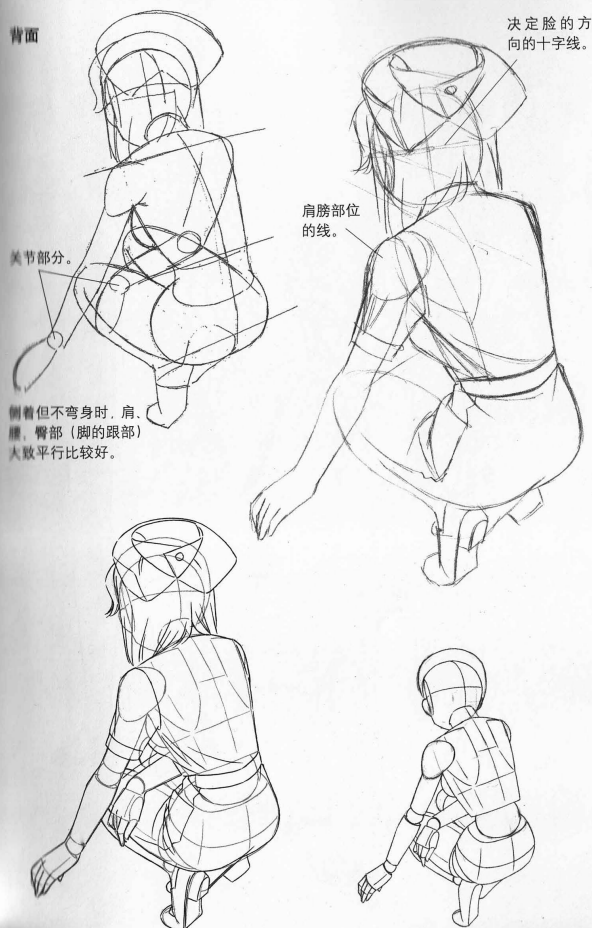
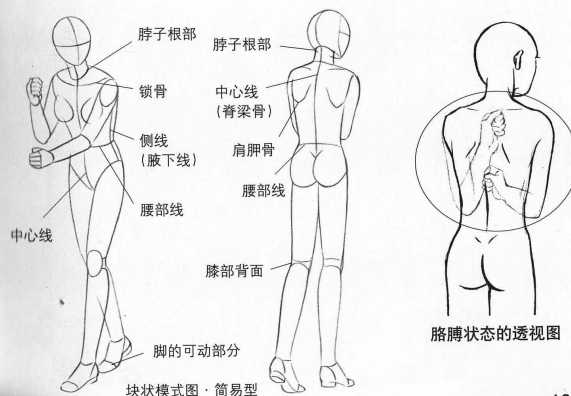
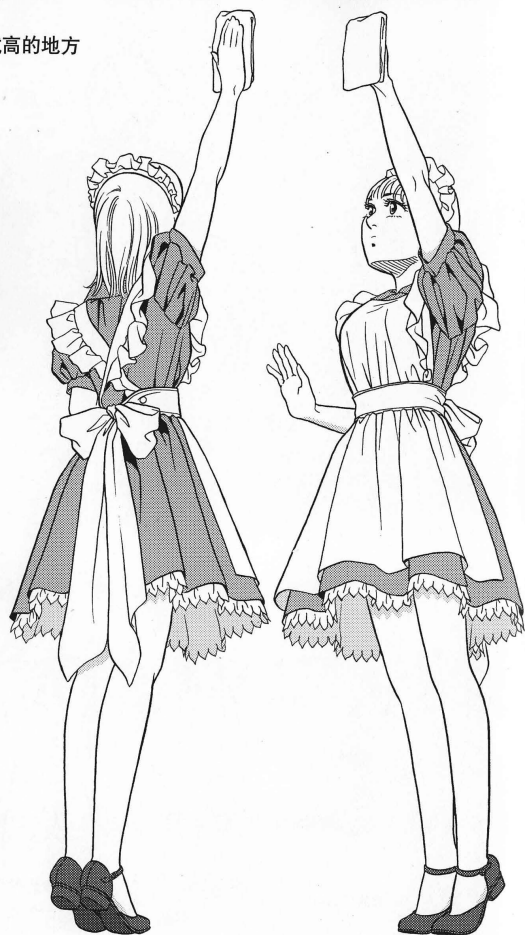
脚的可动部分

块状模式图・简易型

胳膊状态的透视图

擦拭高的地方

与块状模式图的重合图

被胳膊遮住的头的部分。

侧线（腋下线）。可以清楚地体现身体的厚度。

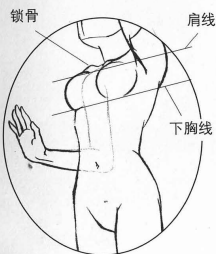
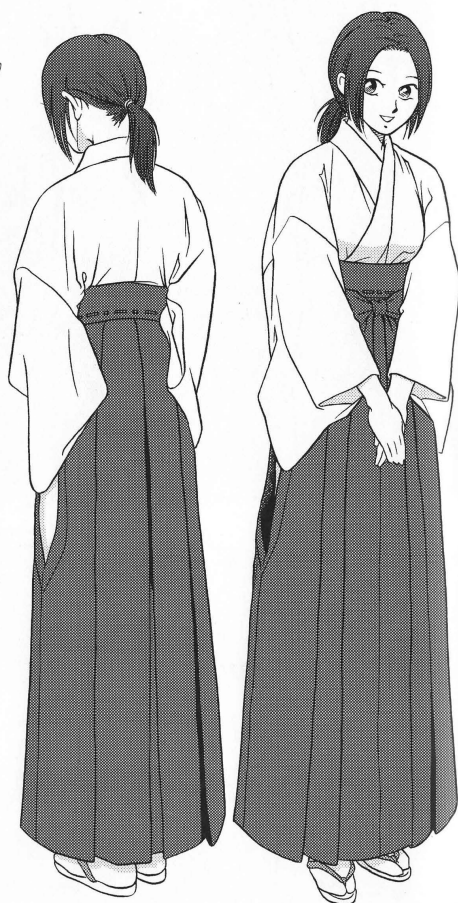
裙子的宽度以腰带的曲线为标准进行绘画较好。

腰带在腰部线以上。

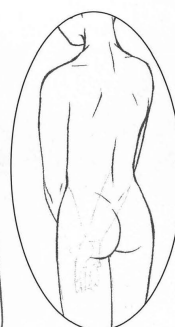
锁骨

肩线

下胸线

女巫

与块状模式图的重合图

和服裤裙带子的位置比腰部线高。

腰部线。

透视图。画从肩到肘的线，最好能意识到自然交叉在身体前面的手的状态。

规矩的坐姿

透视图

从正面看到的手
和膝部的状态

用和服裤裙的体积，表
现臀部从椅子上的突起。

在画人物周围的
部分时，紧紧围
绕着座面来画臀
部比较好。

保持平行性，可以产生
规规矩矩的感觉。

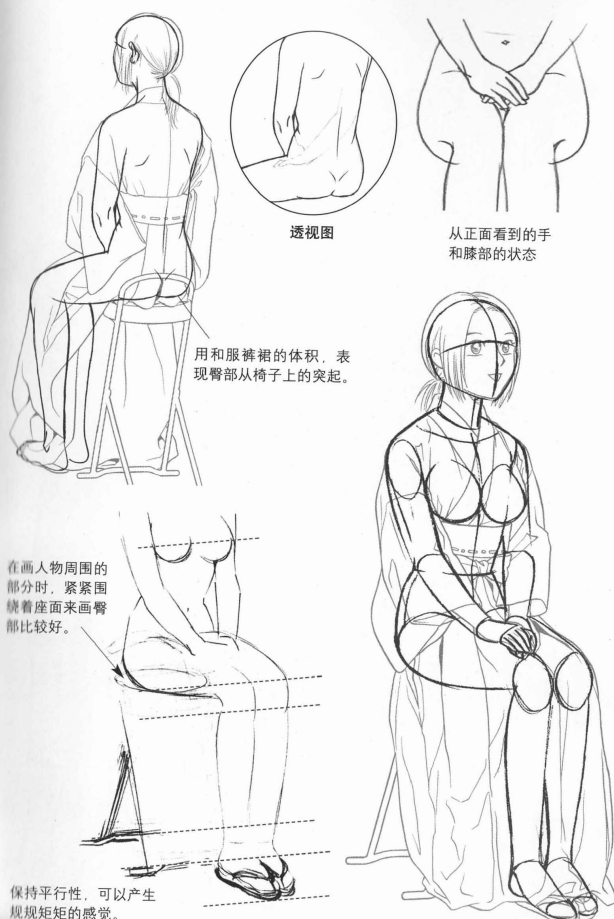
OL（白领女性）

短罩衫。

短外套。

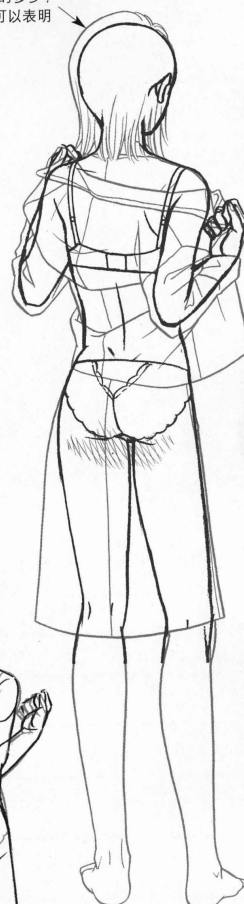
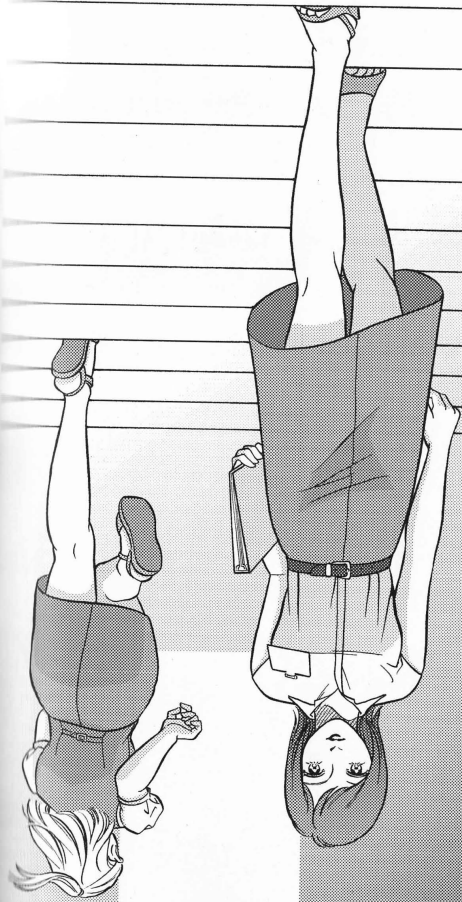
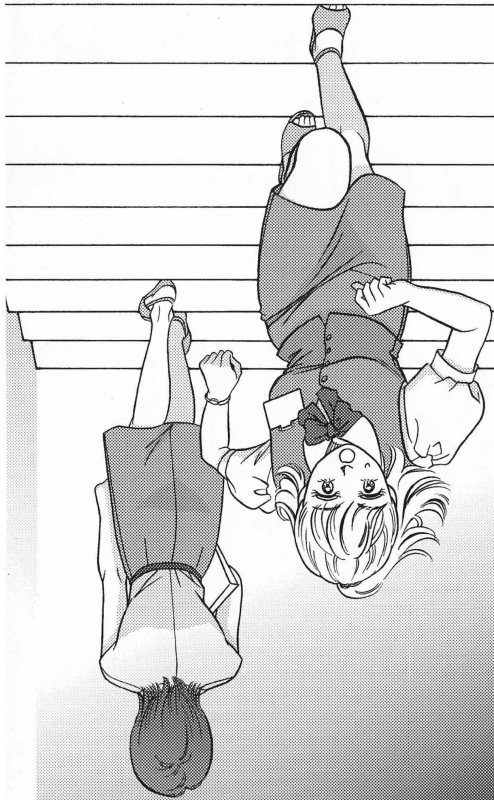
到膝部的
裙子。

具有OL风格的
标准装束

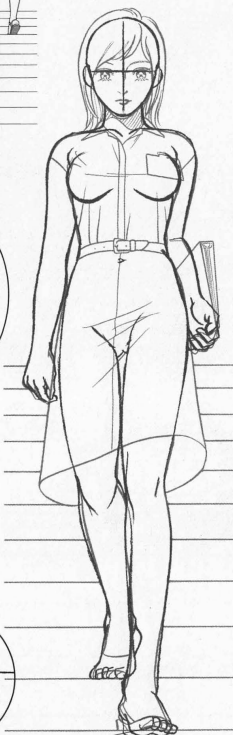
长筒袜的线。

利用头后部头发的多少，
即使身体朝后也可以表明
人物脸的方向。

腰带在腰部线
以上。

以大腿内侧为
中心画出细纹。

裙子到膝盖部位。

在阶梯错过

下楼梯

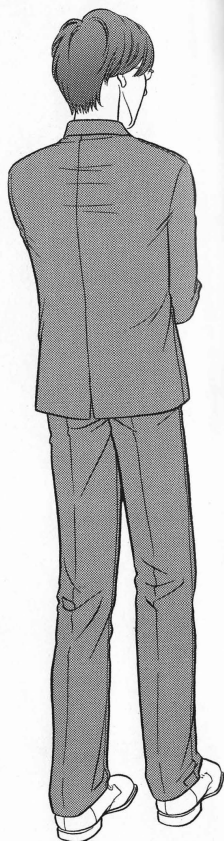
被躯干遮住的胳膊部分。

被楼梯遮住的部分。

透视图

上楼梯

根据脊梁骨画出短罩衫背部的中心线。

以身体上出现的细纹为标准，画出衣服的细纹比较好。

上班族

西服的领子和肩部，
都要比身体大一圈。

肩胛骨

由于两只胳膊前伸，背部向左右
伸展，所以肩胛骨之间会出现缩
减似的细纹。

透视图

基本上看不到伸
向前方的胳膊。

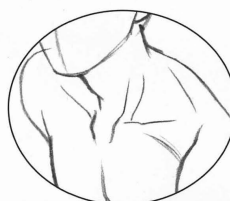
脊背的位置

跑

用流畅的曲线画出
脊梁骨的线比较好。

因为向后摆动，所以
裤线可以沿着脚的后
侧延伸。

前侧可以
留出空隙。

被身体遮住的
右臂部分。

画挥动胳膊跑步的动作时，因为
肩膀和脖子在用力，所以要突出
颈部和锁骨部分的肌肉。

从膝部延伸出来的曲线较长、缓和。

好好把握住下颌的下侧，可以更容易地体现头部的立体感。

用横截面表现出的大腿根部的曲线。可以作为保持左右大腿根部粗细一致的标准。

猫女

正面

因为肩部和胸部的倾斜呈平行状，所以要引申出平行线的轮廓。

①

肩的倾斜

胸上围的标准

胸围线

②

画上脸部和猫耳等细节部分。

从肩膀的下侧画出胳膊。

胸围块的绘画是胸部位置的基础。可以根据需要改变大小。

背面

趴在地上的手。

背面的中心线
脊梁骨。

侧面线
腋下线。

臀部呈球状。

大腿呈圆柱状。

俯卧姿势

猫耳的基本变化

横着的耳朵

看起来很温柔的类型。

竖着的耳朵

看起来很倔强的类型。

正面

块状模式图

腰部的可动球。

侧面的中心线。

粗略素描

印象素描（画稿）

连接膝和脚尖的线。可以作为地面的标准。

背面

块状模式图
风格的素描

大腿根部的球，对准确表现骨盆部和大腿的立体感是很重要的。

根据块状模式图进行下一步绘画，可以画出具有立体感的身体。

尽量简单地画出脚的部位。

忍者

戴在手背上的护手套。多是从肩膀一直延伸到手。

正面

布袜。透视图。

肩部
可动球
腰部
中心线

画简单的裸体素描时，最好也加上中心线和侧面线。

弯身的姿势。胸部和腰部的中心线，以腰部的可动球为界线方向发生变化。

为了活动方便，衣服要适度地留有空隙。

背面

把握身体厚度的虚线。

如果在关节的各个要点画上曲线，可以一边把握肉体的立体感，一边绘画。

扭转

因为身体向前倾斜，所以要改变中心线的角度。

透视图

盘腿坐

块状模式图

正面

和服的带子系在腰部以下的位置。为了活动方便，可以系得宽松一些。

背面

手被宽松的袖子遮住。

带子位置

腰部的虚线

臀部的球状

腿部的横截面

着地

画头发时，应先画成块状。

忍者的刀比一般的刀短，护手也较小。

粗略素描

袖子呈筒状。大约是胳膊的两倍粗、较短。

用来把握腰部的虚线。

透视图

总结

首先画出头和身体的轮廓线。

接着画身上的肌肉和脸部的器官等。

再给身体画上衣服和头发。

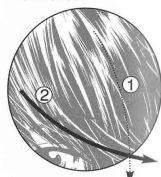
裸体素描是人物表现和动作表现的基础。

第3章

从漫画原稿来学习

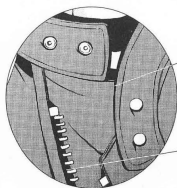
主要人物·登场

by Sayaka Fujioh（藤王清）

【头部头发修白的零星表现】

首先画上①的头发，然后用修正液画上和①方向不同的头发（②）。这样可以表现头部的立体感，突出人物个性。

领子的里儿　衬衫的条纹　短外套上的影子表现衣服厚度

【有效利用涂黑】

不管衣领、衬衫、短外套是什么种类的，其影子都是用黑色表示，这样可以突出人物的存在感。

【改变线的粗细】

轮廓部分画粗些，内侧的线画细些，可以表现衣料的厚度。

拉链部分。衣料的厚度涂黑，金属部分用白色四角形围起来，这样看上去就像拉链。

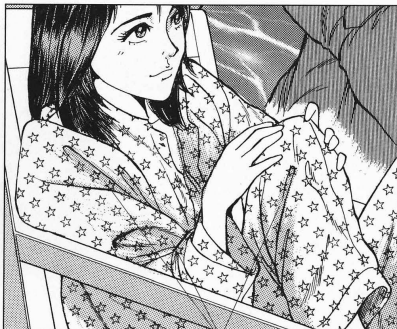
【画大主要人物的登场场面】

主要人物所占的空间，占原稿纸张的一半以上。

【用表情和动作表现配角】

配角是主角的对立角色，比主角的癖性明显，虽不显眼但个性很强。主要担负电影的解说、作品的点睛等作用。既包含围着主人公的"朋友"，有时也是"主要人物"。

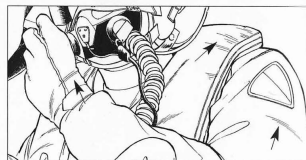
幻想·思考

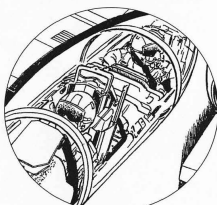
by Takashi Gokita（五木田尚）

宽松的睡衣产生柔和、较大的皱褶。

在褶皱鼓起的下方画上影子。

【体现素材感的衣服皱褶】

缓和的曲线表现皱褶的彭起程度。

表现触感的皱褶。可以表现出衣料的柔软性。

飞行员的西装较厚，布料结实。皱褶较短、较明显。手套的布料也一样。

线条画

飞机座舱部分。把两个飞行员画在不同的方向，可以产生正在飞行的临场感。

室外授课・在河边

by Tomo Ohtake（大竹友）

【斜面表现】

岩石边

脚后跟部分的虚线

画在倾斜面中的手脚。既能体现岩石倾斜面角度的不同，也能体现人物动作的紧张感。

向前弯身，在腹部前面产生皱褶。

把宽松的裤脚挽起来，会产生较深的皱褶。

裤脚和影子分开，可以更清楚地体现腰部浮动的不安定状态。

【淋湿后的衣服表现】

比干燥时衣服的皱褶增多了。

由于含有水分，衣服较重，所以皱褶的方向朝下。

【其他人】

站着、坐着、走着等活动的人物。正因为没有一个人的动作是相同的，所以才能展现出真实的、生动的空间。

战斗・结束

by Meto

【戏剧性表现的构图】

仰视图。越接近头部应画得越小。

实际上这种位置关系不太自然，这是为了戏剧性表现两者状态的漫画风格的画面。

站立人物的地面。

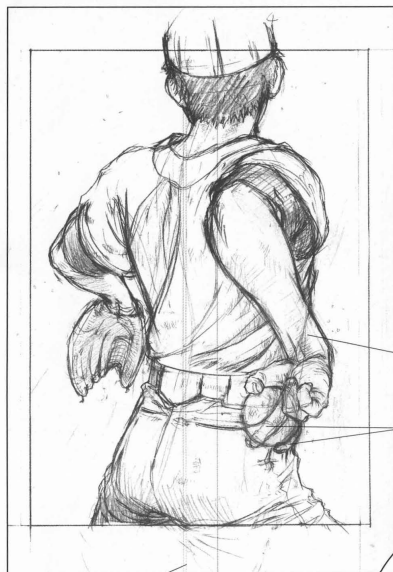
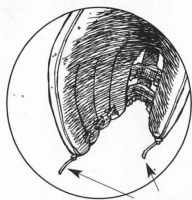
←前面人物的实际的头部位置。

草图。画大场面的构图比较难，可以先在别的纸上画出。

【毛笔表现出来的头发】

服饰上称作玉女线的设计线（装饰线）。沿着身体表面画出的线，可以突出身体的丰满和立体感。

先确定好头顶的旋儿，再画出发射状的头发。

旋儿

投球・瞬间
by Takehiko Matsumoto（松本刚彦）
【笔触表现的肌肉和影子】
表现肌肉起伏的斜线。是较缓和的曲线。
沿着曲面的网状阴影。
躯干的倾斜。
实际只能看到手指的一部分，要画出沿着球面的手指。
【由皱褶产生的倾斜表现】
颈部线与中心线错开，可以表现脸的方向和身体的跳动感。
合指手套的细绳的摆动，也会表现出动作的方向和紧张感。
利用皱褶的影子，可以强有力地表现躯干的倾斜瞬间。